

Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NOVIEMBRE 2014

NÚMERO 9

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

UBISOFT ACIERTA APOSTANDO A MEJORAR LA FÓRMULA Y NOS TRAE UN FAR CRY 4 QUE APUNTA ÉPICO Y SALVAJE

MALDAD EN ESTADO PURO

DRAGON AGE
¿EL JUEGO DE ROL QUE LE FALTABA A ESTA GENERACIÓN?

POKÉMON
LA POPULAR SAGA LLEGA A 3DS POR PARTIDA DOBLE

GTA V
UNA AVENTURA QUE AHORA SERÁ EN PRIMERA PERSONA

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS

Ubisoft suma y sigue

En la edición pasada, ya criticamos el sistema de "paridad" que implantó Ubisoft con Assassin's Creed: Unity, forzando a los jugadores de PlayStation 4 a tener un producto capado sólo para evitar que Microsoft, con quienes firmaron un acuerdo comercial, se vieran menoscabados en términos de resolución gráfica con Xbox One.

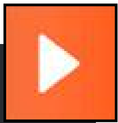
El problema es que, al parecer, lo de Ubisoft Montreal con AC: Unity fue puramente incompetencia, pues el lanzamiento fue tan nefasto como el de Driveclub, con un sinfín de imperdonables bugs, caídas de frames y, lo peor de todo, una jugabilidad que repite hasta el hartazgo la fórmula de la franquicia, pero apenas innovando con el cooperativo.

Para colmo, sumaron varias "perlitas" a su colección de desaciertos, partiendo por poner un "embargo" a los análisis posterior al lanzamiento del juego. Se lo diré claramente: mientras más adelantado a la fecha de lanzamiento se levante esta restricción, más confianza tiene el estudio en la calidad de su producto. En este caso, no había mucha.

Lo cierto es que ya comenzaron a circular en internet numerosas críticas al estudio, que al parecer no está dando la talla para mantener el ritmo de "un juego por año" para determinadas franquicias. Ni hablar esta vez, que sacó dos Assassin's Creed en un día. No sólo sus acciones bajaron, sino que se le pasó a llamar "el nuevo EA", en alusión a que esta firma ha sido elegida varios años consecutivos como la peor del año. ¿Le robará el cetro el estudio francés? Se lo tendría merecido...

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

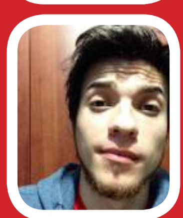
EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

EQUIPO DE REPORTEROS


Felipe Jorquera
#LDEA20


Andrea Sánchez
#EIDRELLE


Jorge Rodríguez
#KEKOELFREAK


Roberto Pacheco
#NEGGUSCL


Raúl Maltrain
#RAULAZO


David Ignacio P.
#AQUOSHARP


Ignacio Ramírez
#MUMEI


Jorge Maltrain
#MALTRAIN


Patricio Makievsky
#CLINT EASTWOOD


Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU

DISEÑADOR
Jorge Maltrain Macho

UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE



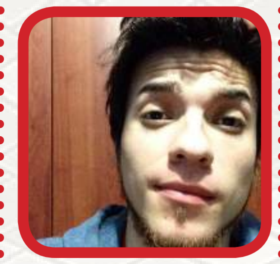
Indice

¿Cuál ha sido tu juego favorito?



IGNACIO RAMÍREZ
#MUMEI

El maldito juego me manipula como quiere. La primera vez que lo jugué me obligo a terminarló de una sola pasada, en unas 8 horas seguidas. Pagué por la demo de su segunda parte. No se inmutó al hacerme comprar una PSP mientras esperaba su tercera entrega, la cual llegaría a PS3 y sería el juego con el cual la estrenaría. Cada reedición es un grito de horror para mi billetera, la cual destripare por una PSVita, que hace unos meses vendí y que recompraré porque se le ocurre estrenarse allí. Estúpida saga **God Of War**.



ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL

Sin duda es **Crash Bandicoot 3**. Fue el juego que más me entretuvo, pese a haber jugado de todo en Super Nintendo. Poder recorrer mundos, tener habilidades y derrotar a jefes que para mi edad en ese entonces eran de lo más novedosos. En ese momento no tenía la posibilidad de guardar datos por que no tenía memory card y me llevó horas intentar terminar toda la historia y tratar de desbloquear todos los diamantes que me faltaban. Cuando por fin lo logré, la satisfacción que había al derrotar a Cortex y a Uka Uka fue única.



JORGE RODRÍGUEZ
#KEKOELFREAK

Monkey Island 2 LeChuck's Revenge. Aluciné en 256 colores con ese trópico lleno de maldiciones vudú, puzzles desquiciados, duelos de espada guionizados por Scott Card y la tropa de personajes más patéticamente divertida que ha parido el videojuego. Pero no olvido a **Half Life**. Los FPS me engancharon desde el Wolfenstein 3D, pero fue este juego el que me voló la cabeza con su historia inmersiva sin cutscenes. Pasó mucho tiempo antes de volver a jugar otro título sin compararlo con esta obra maestra del diseño jugable.



BENJAMÍN GALDAMES
#TATSUYA-SUOU

Mi juego favorito sin duda algunas es **Donkey Kong Country 3** para Súper Nintendo. Con escenarios completamente nuevos y desafíos emocionantes, fue una de esas entregas que hasta el día de hoy juego con un buen café a mi lado. Los jefes son sencillamente perfectos, el nivel de dificultad perfecto para ser un reto, pero no frustrante. Las fases de bonus dan un plus terminable y rejugable al juego. Marcó mucho mi infancia y por eso le doy el lugar en mi corazón del juego más importante y el mejor en mi opinión.



JORGE MALTRAIN
#MALTRAIN

No le tenía fe. Lo compré casi con desdén. Pero apenas comenzó esa épica introducción fue un amor a primera vista. No paré de jugarlo y, tras más de cien horas de juego, he vuelto a vivir sus aventuras más de una vez. Es que **Final Fantasy VIII** lo tenía todo para ser la mejor puerta de entrada al mundo de los juegos de rol japoneses: personajes carismáticos, gráficos deslumbrantes, una banda sonora magnífica y una epopeya sin parangón. Ah, claro... además, un juegazo de cartas. El que me inició en mi género más querido.



Dragon Age: Inquisition

RUGE CON FUERZA

Uno de los grandes RPG de este año hace su estreno. Bioware promete mejorar lo visto en las anteriores entregas, llevar la saga un paso adelante y sumergirnos en una historia que formaremos a través de nuestras propias decisiones.

Felipe Jorquera Lastra
#LDEA20



Ya estamos por acabar el año y han sido pocos los juegos de rol que han superado la prueba en esta nueva generación. Es por esto que gran parte de los aficionados al género tienen sus esperanzas puestas en esta nueva aventura. Y cómo no si tras este **Dragon Age: Inquisition** están los ya veteranos de Bioware.

En esta oportunidad y como su nombre lo indica tomaremos el papel del **Inquisidor**, personaje cuyo propósito será intentar resolver el caos que azota a la tierra de Thedas. Por un lado, debemos mantener la guerra entre los magos y los templarios a raya mientras luchamos con los demonios del velo que destruyen todo a su paso.

Para ello, **deberemos formar la orden "La Inquisición"**, la cual tendremos a nuestro mando y nos permitirá dirigir a nuestro propio ejército.

Para detener a los demonios intentaremos unificar a los diferentes pueblos de Thedas y, para ello, contaremos con la ayuda de diferentes héroes. Algunos ya conocidos de anteriores entregas, como **Morrigan**, **Leliana** o **Varric Tethras**, además de otros que harán su estreno en esta nueva aventura.

En total serán 13 personajes diferentes, los cuales ten-







La calidad gráfica del juego es uno de los puntos altos. Todo se mueve a la perfección y el nivel de detalles es sorprendente. El título alcanzará una resolución de 1080p en PlayStation 4 y de 900p en Xbox One.

drán un nivel de empatía o desprecio hacia nosotros que va de 0 a 100 y, como podremos imaginar, esto nos permitirá desbloquear eventos con algunos de nuestros aliados, que van desde misiones exclusivas hasta la ya famosas escenas de sexo propias de la saga.

Uno de los puntos en que se ha puesto más énfasis ha sido en la creación de personajes. Ahora no sólo contaremos con un editor completamente renovado, sino que será uno de los más completos a la fecha, pudiendo definir la caída de los ojos, la profundidad de las cicatrices y otros muchos elementos distintivos.

Las clases en esta oportunidad se dividen en tres: **mago**, **pícaro** y **guerrero**. Cada una tiene un conjunto único de aptitudes, armamento, movimientos especiales y hasta la historia reaccionará de modo distinto en función de la clase. Además, cuando el Inquisidor gane poder, podrás elegir una especialización, que introducirá aptitudes totalmente nuevas en el repertorio de combate.

Bioware, junto con esto, se ha empeñado en aprender de sus errores y, por lo mismo, ha escuchado las críticas de los fans, para dejar lo mejor de cada entrega.

LOS MAGOS

Caballero encantador

Estos inusuales magos recibieron una dispensa especial de la Capilla para servir en batalla. Invocan espadas del Velo y son expertos en protección y defensa.

Nigromante

Están especializados en atar a los espíritus que se sienten atraídos por la muerte. Pueden infundir el miedo a la muerte entre los enemigos, traer a espíritus para que luchen por ellos e incluso causar explosiones devastadoras al morir sus enemigos.

Mago de las grietas

Estos magos acceden a la fuerza del Velo, ya sea extrayendo materia de éste para atacar o retorciéndolo hasta formar un arma con la que hacen tambalear o aplastan a sus enemigos.

LOS PÍCAROS

Artífice

Estos especialistas controlan el campo de batalla con trampas letales. Ni ellos ni sus minas explosivas están nunca donde el enemigo se lo espera.

Asesino

Cualquier pícaro puede matar, pero los asesinos hacen de la muerte un arte. Están especializados en eliminaciones rápidas y certeras que les permiten volver a las sombras sin ser detectados o hacerlo mientras están lejos y a salvo.

Tempestad

Están especializados en el uso de mezclas alquímicas que los envuelven en escarcha o llamas. Rápidos, caóticos y, posiblemente locos, se lanzan al combate y retan a los enemigos a encarar la tormenta.

LOS GUERREROS

Campeón

Estos poderosos defensores protegen a sus aliados, resistiendo golpes devastadores con un entrenamiento experto y una determinación feroz. Los enemigos no pueden matarlos... y tampoco suelen sobrevivir a ellos.

Desgarrador

A medida que la batalla se hace más sangrienta, estos crueles y mortíferos guerreros se vuelven aún más brutales. Herirlos no hace sino enfurecerlos aún más, un error que la mayoría de enemigos no vive para contarlo.

Templario

Estos guerreros están especializados en luchar contra magos y demonios. Ninguna magia del enemigo los puede resistir e inspiran y protegen a sus aliados con su poder justiciero.



Así, por ejemplo, de **Dragon Age: Origins** tomará las posibilidades de escoger clase, raza y sexo, siendo la principal novedad la clase Qunari. Además, el sistema de combate bebe mucho de la primera entrega, tomando un tono más táctico a la hora de enfrentar a nuestros rivales, y vuelve la opción de pausar el combate (cámara táctica) para tomar decisiones más acertadas, aunque quienes busquen un sistema más simple, que sólo requiera lanzar magias y aporrear botones, se ha prometido que la IA de nuestros aliados actuará de manera eficaz.

El sistema de combate, en todo caso, será un desafío para quienes buscan algo más complejo, porque deberemos planear nuestros movimientos antes de acabar con nuestros enemigos.

Además, la posibilidad de pausar el juego cuando estimemos conveniente **dota al título de un toque estratégico**, pues no sólo debemos preocuparnos por nuestro héroe sino que estar atentos a nuestros compañeros de equipo en todo momento.

Dragon Age: Inquisition incorpora, además, nuevas funciones como cubrirse o esquivar y si bien la vista isométrica funciona mucho mejor con teclado y ratón, Bioware ha puesto todo el empeño para que funcione de igual manera con el mando de nuestra consola.

Si hablamos de la segunda entrega (la que muchos consideran la peor por lejos de la saga), se tomarán prestadas algunas características de los diálogos dinámicos, los cuales harán acto de presencia mientras combatimos o al entrar a una mazmorra.

Al mismo tiempo, se corre-



girán muchos de los defectos que no gustaron en la anterior entrega, partiendo por **un mundo mucho más abierto** donde tendremos para recorrer diez grandes zonas separadas en la ya conocida Ferelden y otras en Orlais y Dales.

La calidad grafica que encontraremos en este título es verdaderamente impresionante, con bosques repletos de vegetación, zonas completamente destruidas, pantanos y un sinfín de terrenos que se ven realmente de maravilla. Todo esto gracias al ya famoso motor **Frostbite 3**, que no sólo mejora notablemente el nivel grafico sino también su apartado sonoro, logrando que la lluvia, truenos o el viento suenen como si estuviéramos dentro del juego.

Por último, debemos mencionar que los chicos de Bioware han querido agregar un extra que a más de alguno le pondrá los dientes largos: **un multiplayer cooperativo para 4 jugadores**. Algo parecido a lo visto anteriormente en otra famosa saga de Bioware, Mass Effect 3. Esta vez podremos cooperar entre cuatro amigos, realizando diferentes misiones (independientes de la historia principal) en mazmorras repletas de enemigos y la cooperación será vital para cumpliras con éxito. Tendremos un total de doce héroes para elegir y tres modos de juegos diferentes.

Dragon Age: Inquisition promete convertirse en **uno de los mejores RPG del año** y ya sus primeros análisis lo dejan claro, con la mayoría de los cronistas alabando su pulida jugabilidad. Un imperdible que se lanzará el 18 de este mes para PlayStation 4, Xbox One, PS3, X360 y PC.



UN CIERRE TRAS 15 AÑOS

Luego de 700 capítulos, Naruto finalizó su serialización en la revista Jump. Y así vivimos el último episodio de un manga y anime que marcó a las nuevas generaciones.

Raúl Maltrain Cárdenas
#RAULAZO

** Esta opinión contiene spoilers así que si no has has leído el último capítulo, no sigas adelante y regresa otro día **

Los finales suelen ser el punto más importante de un manga. Es donde se atan todos los cabos de la trama, donde el protagonista se enfrenta a su rival y deciden el destino del mundo, cuando éste se confiesa a la chica que le gusta o cuando el equipo del deporte X juega la final del campeonato.

¿CUAL FUE EL FINAL?

La última arca argumental de Naruto, es la gran guerra shinobi, donde todas las aldeas ninja se unen para derrotar al villano principal de la serie, el cual tiene el ya cliché propósito de "el mundo sería mejor sin humanos".

Es en este momento cuando Naruto y Sasuke, su eterno rival, finalmente unen fuerzas para vencer al enemigo, el cual desencadena repercusiones dignas de jefe final. Desde eliminar a todos

los humanos momentáneamente, hasta invocar al dios responsable de la creación.

Al cabo, Naruto y Sasuke, tras resolver la situación, se enfrascan en un combate a muerte para saldar sus diferencias, donde ambos dan el todo... y quedan en paz.

Luego, un epílogo nos presenta la historia unos doce años despues, con los hijos del elenco y sus respectivas vidas en un mundo sin guerras y donde todos viven felices para siempre...

¿FUE EL MEJOR FINAL?

Aunque cierra todos los cabos sueltos, deja gusto a poco. De todos los finales predecibles que se pudieron hacer, este es el único en el cual todos son felices, todos consiguieron pareja, todos son parte importante de la aldea *(excepto Neji, Q.E.P.D.)* y trata de dejar satisfechos a los fans con un final blando en contenido *(aunque creo que es mucho mejor un final feliz que un final abierto)*.

¿Y... ESO ES TODO?

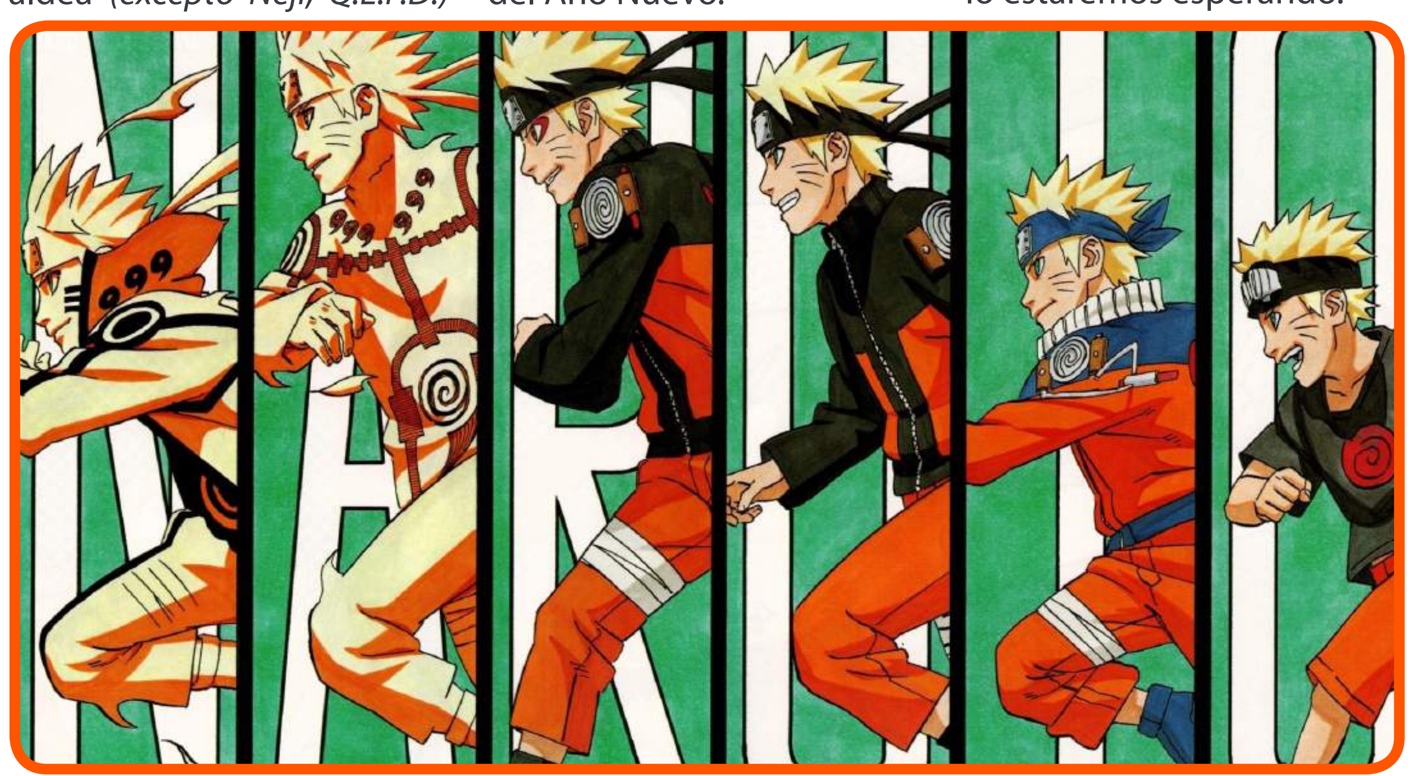
Aunque la historia ya está terminada, todavía quedan cosas por contar. La última película de Naruto contará los sucesos que ocurren antes del epílogo de la serie, entre el episodio 699 y 700, donde el foco principal será la relación entre Hinata y Naruto y una nueva amenaza para la aldea Konoha.

La película está programada para la primera semana de diciembre y tendrá, a la vez, una adaptación a novela que saldrá unos días después. El animé, a menos que haga uso de su ya connotado relleno, transmitirá su versión del último episodio a inicios del Año Nuevo.

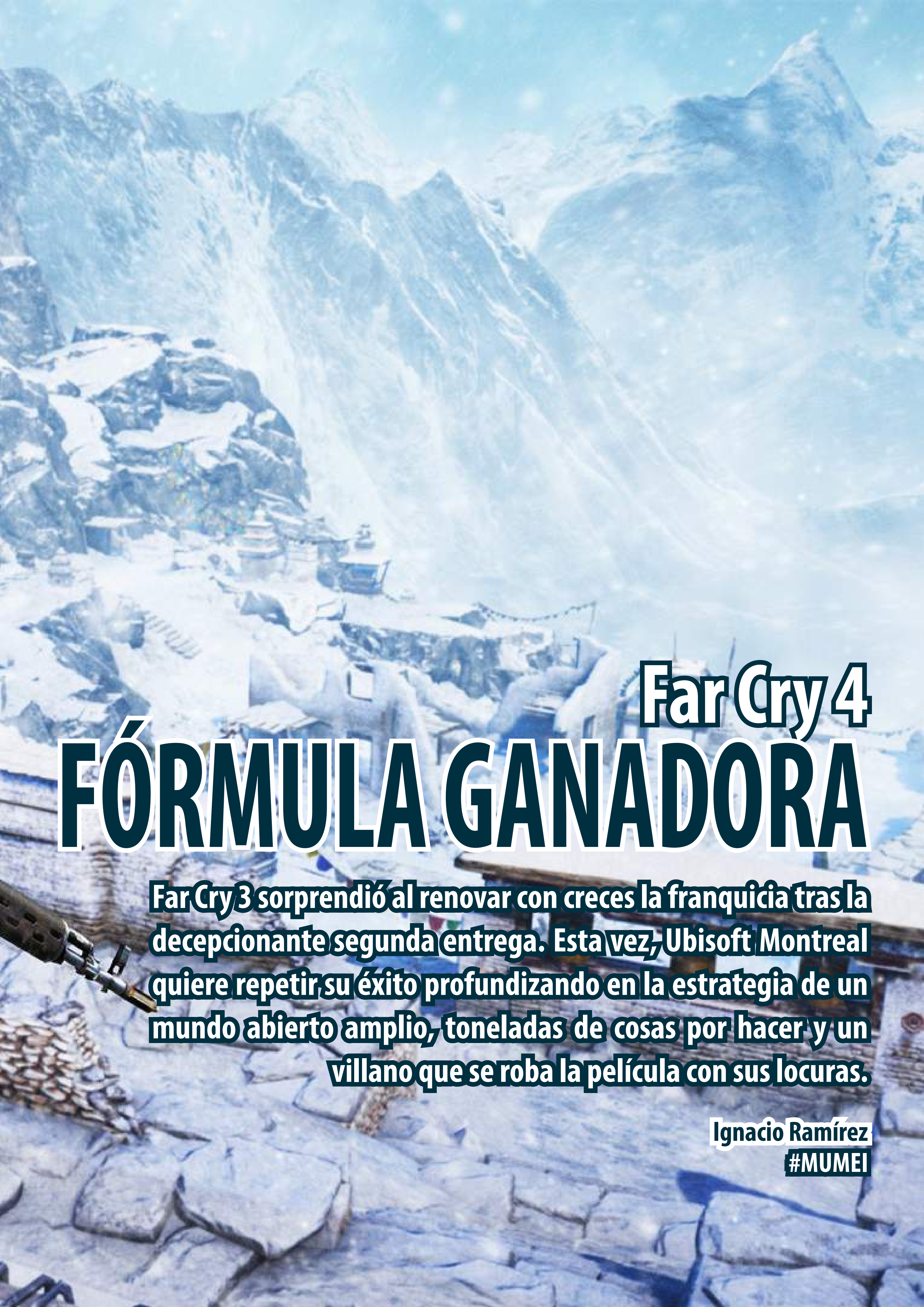
CURIOSA DEBILIDAD

El autor de la serie, Masashi Kishimoto, reveló que la razón por la cual nunca se desarrolló la trama romántica en Naruto era porque a él le avergonzaba escribir sobre el tema. Por eso, en The Last: Naruto The Movie se verá un poco más de la vida sentimental de Naruto y el elenco. También agrega que se planea un *spin-off* y capítulos extra para cerrar con el ciclo.

Así, tras 15 años de salir en la famosa revista Jump, Naruto se suma a la lista de series emblemáticas junto a grandes como Slam Dunk, Samurai X y DragonBall. **Masashi Kishimoto**, su autor, dice que después de haber completado una etapa en su vida se tomará un descanso antes de retomar el lapiz, pero afirma que seguirá creando manga. Y nosotros lo estaremos esperando.







Far Cry 4

FÓRMULA GANADORA

Far Cry 3 sorprendió al renovar con creces la franquicia tras la decepcionante segunda entrega. Esta vez, Ubisoft Montreal quiere repetir su éxito profundizando en la estrategia de un mundo abierto amplio, toneladas de cosas por hacer y un villano que se roba la película con sus locuras.

Ignacio Ramírez
#MUMEI

Bienvenidos a las tierras salvajes más altas del mundo. Y es que el principal cambio que vemos a simple vista en el nuevo **Far Cry 4**, con respecto a su antecesor, es el escenario.

Nos toca visitar las heladas cumbre del Himalaya, lugar de nacimiento de nuestro protagonista, **Ajay Ghale**, el cual vuelve a su tierra natal para cumplir la última voluntad de su madre: esparcir sus cenizas en la tierra que la vio nacer y crecer, **Kyrat**, país ficticio ubicado en el lugar más alto del planeta.

Nuestra sorpresa será enorme cuando al llegar nos encontremos ante una guerra civil entre el gobierno del dictador déspota y psicópata llamado **Pagan Min** y sus opositores del **Sendero Dorado**, una facción de rebeldes iniciada hace 25 años por la familia de Ajay, ante lo cual tendremos que tomar partido en el conflicto que azota al pequeño país.

Esta premisa argumental sirve para ponernos en una aventura a través de la cual deberás tomar distintas decisiones en busca de la liberación de Kyrat y que, según Ubisoft Montreal, **promete ofrecernos más de 30 horas de juego**. Periodo durante el cual disfrutaremos de tiroteos adornados por bellos escenarios que van desde exuberantes selvas a heladas cumbres nevadas.

Y como ya dejó en claro Far Cry 3, la clave será combinar perfectamente las misiones principales con un montón de misiones secundarias, además de eventos aleatorios que te pueden sorprender en cualquier momento.

CONSTRUYE TU HISTORIA

Ubisoft quiere dejar en claro que Far Cry 4 es un juego que uno mismo debe ir moldeando. Cada cual construirá su propia historia y no hay dos partidas iguales. Desde el comienzo quiere abrumarte con un atractivo y enorme mundo abierto para explorar, acompañado por un gran número de variadas tareas por completar.

Siendo los tiroteos lo principal, cuando lleguemos al momento de desenfundar las armas dependerá de nosotros elegir de qué manera encarar a nuestros enemigos, ya sea siendo toda una bestia o sigilosos y mortíferos, como si fuésemos el depredador más avezado.

Para contribuir con esto, tendremos **un amplio catálogo de armas** -más de 60- con capacidad de personificación, en función de potenciar uno u otro modo de juego. También contando la opción de personificar el "skin" de estas, ya sabes un headshot no es lo mismo con un arma normal y aburrida que con una de tribales estampados.

Al igual que en Far Cry 3, contaremos con 48 habilidades que podemos ir desbloqueado a medida que







ganemos experiencia. Estas se dividen en dos árboles: **Tigre** y **Elefante**. Las habilidades del primero afectan las armas, el sigilo y las cualidades físicas, mientras que las del segundo se centran en la curación, la creación de objetos y mejoras.

Así, cada habilidad, además de influir en nuestra forma de juego lo hará sobre la historia de Kyrat. La promesa es que no exista una forma correcta de jugar, sino que debemos ajustar a nuestro personaje a nuestro estilo.

EXPLORAR EL HIMALAYA

El Himalaya es un territorio muy montañoso, con lo que los escenarios ganan mucho en verticalidad y para poder explorar nos dotaron de nuevas habilidades de escalada. En puntos específicos repartidos por los escenarios, indicados por un ícono, podemos lanzar una cuerda y engancharnos para ascender, descender o balancearnos. **También obtendremos un traje alado**, con el que podemos tirarnos desde una gran altura y descender planeando por el aire. La sola idea de imaginarlo resulta de lo más atractiva.

A la hora de subir a las cumbres más altas del Himalaya, a miles de metros del nivel del mar, tendremos que echar mano de un sherpa para que nos suba a estos territorios apartados, no conectados con el resto del mapa principal. **Aquí las mecánicas de juego tienen una ligera variante**, pues debemos andar pendientes de un medidor de oxígeno, usar mascarillas, enfrentar tormentas de nieve que dificultarán mucho la visibilidad y, además, es el único escenario donde podemos conducir motos de nieve.

Estas no son las únicas fases que se salen de lo habitual, pues también tendremos **las misiones especiales en Shangri-La**, un paraíso perdido arraigado profundamente en la mitología india, que visitaremos transformados en un guerrero con un único arco como arma, con la habilidad de ralentizar el tiempo y acompañados por un tigre blanco protector, al que podemos ordenar atacar a los enemigos. Estas

SHANGRI-LA
TIERRA DE CUENTOS

Shangri-La es un lugar ficticio recogido en la novela "Horizontes perdidos" y que es descrito como un paraíso terrenal, una utopía escondida en los Himalaya, del cual se cuenta que sus habitantes viven felices aislados del mundo y son casi inmortales.

Allí viviremos misiones especiales donde hallaremos los restos de esta "civilización" perdida. Sólo así accederemos a una dimensión en la que encarnaremos a un héroe.

De repente, dejamos el paisaje nevado y las montañas para introducirnos en un decorado más cálido, casi otoñal, de tonalidad roja que está más cercano a los sueños que a la realidad. Un paisaje onírico que marca el contraste, una de las temáticas más perseguidas por parte de Ubisoft Montreal en esta saga y en este juego.

Estas partes son claramente más lineales. Se Desconoce su conexión con la historia de nuestro protagonista, Ajay, pero sabemos que habrá habilidades que sólo obtendremos accediendo a estos niveles que supondrán todo un reto al tener como única arma un arco... aunque uno muy especial.

fases, además de espectaculares visualmente, **cuentan con nuevas amenazas** y aportan el toque de variedad y distinción al juego.

En las tierras más bajas también hay nuevos vehículos –casi 20 distintos-, como el **autorickshaw**, apodado como el tuk-tuk, un pequeño vehículo de tres ruedas común de ver en la India, o el **autogiro**, una aeronave de ala giratoria con la que podemos volar y disparar desde el aire a los enemigos.

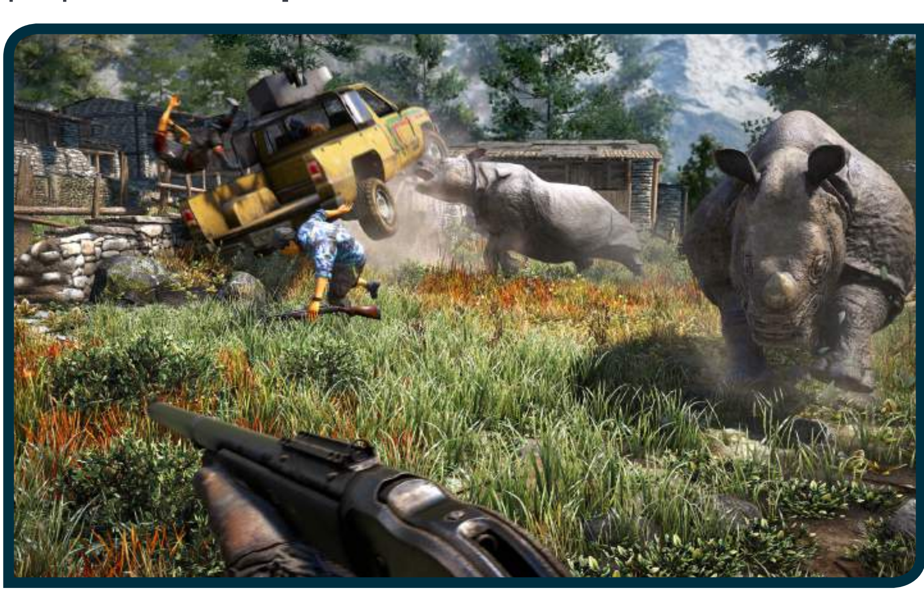
Los vehículos incluyen nuevas mecánicas, como la posibilidad de piloto automático jugando contra toda lógica para darnos la posibilidad de disparar en marcha y realizar takedowns motorizados. En otras palabras, podremos saltar desde nuestro vehículo a otro enemigo en marcha, ejecutar a su conductor y tomar el volante. Simplecito.

Por ultimo, no es un vehículo propiamente tal, **pero también podremos montar elefantes**, de mucha utilidad para asaltar bases enemigas de la forma más gozadora posible, disparando como si tuviéramos munición infinita mientras nuestro amigo embiste y hace volar por los aires todo a su paso. Además de ser tan amable de poner, con su trompa, a los enemigos a nuestro alcance para dispararles a quemarropa.

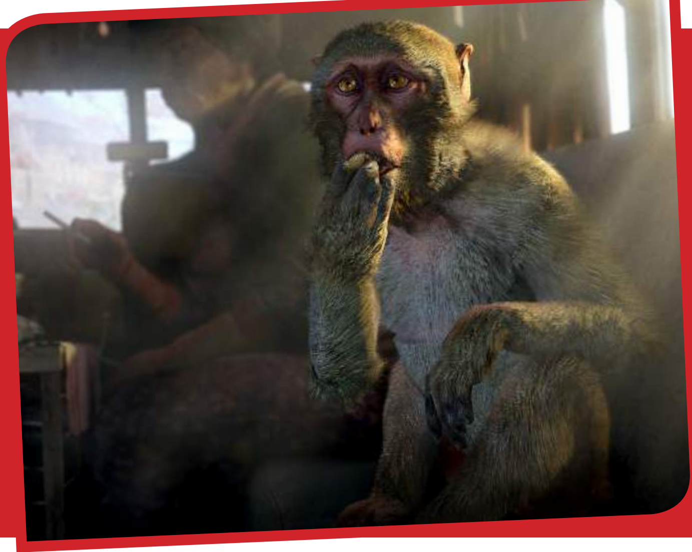
ACCIONES CON PESO

A diferencia de Far Cry 3, aquí el hilo conductor de la narrativa no será la locura, aunque los personajes secundarios puedan ser considerados cualquier cosa menos normales, sino la repercusión de nuestras decisiones en el mundo.

Con esto en mente, Ubisoft Montreal ha creado una trama que **nos obliga a elegir** entre las dos facciones del ejército revolucionario que comandamos, lo que afecta tanto a la jugabilidad y misiones inmediatas, como al







desarrollo de la historia, que promete variados finales.

Por ejemplo, uno de los comandantes querrá ser conservador y evitar nuevas bajas, mientras que el otro buscará un ataque frontal cueste lo que cueste. Nosotros decidiremos qué camino tomar, debiendo apechugar con las consecuencias.

Para ayudar con el hilo conductor, **se implementó un sistema de karma**, que busca dejar clara la premisa de que nuestras acciones tienen repercusiones. Si actuamos de manera cívica, ayudando a los habitantes de Kyrat y cumpliendo misiones del ejército de resistencia, aumentará nuestro nivel de karma, que se relaciona con otro de los subsistemas de Far Cry 4: los **Guns for Hire.**

Se trata de compañeros a los que podemos pedir ayudar con la pulsación del mando y que aparecerán para apoyarnos durante un tiempo. Cuanto más karma tengamos, menos nos costarán y más nos ayudarán.

DOS ES MEJOR QUE UNO

Otra novedad será el modo multijugador. Se trata de un modo cooperativo online (el segundo jugador controla a **Hurk**, el capitán de barco al que ya conocimos en Far Cry 3) que nos permite explorar Kyrat en busca de secretos y encargos que resolver.

No podemos afrontar partes de la campaña en equipo para no alterar los arcos argumentales, pero sí afrontar las misiones secundarias. En especial, es imprescindible tener ayuda para asaltar las fortalezas enemigas más duras. Este modo se convierte en una gozada si se da el caso que ambos jugadores se conocen y pueden jugar en similar resonancia.

Los únicos límites existentes son los marcados por la imposibilidad de separarnos en exceso de nuestro compañero y por el hecho de que solo el jugador principal de cada partida guardará el progreso realizado, debiendo el segundo conformarse con la experiencia y el botín.

KYRAT EN EL HORIZONTE

Optando por mantener los pilares levantados por Far Cry 3 es claro que la intención de esta cuarta entrega es **ser un más y mejor de lo mismo**. Algo que hará difícil que defraude a quienes quedaron encantados con la anterior entrega y que ahora sólo extrañaran el factor sorpresa que supuso preceder el fiasco que fue Far Cry 2.

Aun así, la saga tiene identidad propia gracias a un mapeado que mantiene la longitud de su antecesor, pero gana en verticalidad, además de la variante de sus niveles extra y el hecho de que ninguna partida será igual a otra. Así, contamos las horas para su lanzamiento, este 18, para PlayStation 4, Xbox One, PS3, Xbox 360 y PC.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

Si ya este mes comenzamos a ver cómo se ampliaba el catálogo para las nuevas consolas, podemos afirmar que el 2015 será insuperable. Esta es nuestra lista de títulos que más nos hacen agua la boca.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

Qué difícil ha sido. Y es que, sin duda, el próximo año se avecina imperdible para los fans de los videojuegos, con un montón de títulos que, al menos de nombre, parecen candidatos serios a disputar el cetro de "Juego del Año" a fines de diciembre.

Y ojo que lo más importante es que, además de los juegos multiplataformas, cada consola tiene exclusivos para inflar el pecho y ufanarse de tener mejor catálogo que su competencia... aunque estará en el gusto personal de cada uno si va por una gama de juegos variados, de disparos o infantiles.

Nótese que, aparte de los diez mencionados, hay muchos otros que pueden fácilmente sumarse a la lista de imperdibles. Sony, por ejemplo, tendrá en las alforjas **The Order: 1886**, mientras que Microsoft quema naves con su **Halo 5: Guardians** o Nintendo lo apuesta todo a **Xenoblade Chronicles**.

Suma a estos otros títulos como **Battlefield Hardline**, **Evolve**, **Batman: Arkham Knight**, **The Division**, **Rise of the Tomb Raider**, **Dying Light**, **SOMA** o el tan esperado **Star Citizen**, exclusivo para PC, para que te hagas una idea de que no habrá billetera que aguante el 2015...

The Witcher 3: Wild Hunt



01

Tras esa maravilla que fue la segunda entrega de la saga, los polacos del estudio **CD Projekt Red** se han esforzado por dejarnos con la boca abierta con cada video del juego o cada imagen en alta definición. Un título que nos quitará muchas horas de sueño cuando sea lanzado, en febrero próximo, para PlayStation 4, Xbox One y ordenadores.

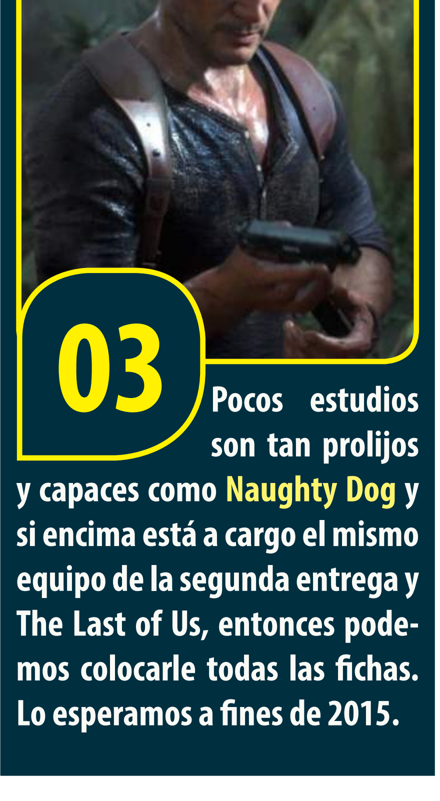
The Phantom Pain



02

Tras el excelente demo-juego que fue Ground Zeroes, la expectativa quedó por las nubes de cara a la próxima entrega de Metal Gear. ¿Cuándo podremos disfrutarlo? La fecha, al parecer, la dará **Konami** en la E3.

Uncharted 4



03

Pocos estudios son tan prolijos y capaces como **Naughty Dog** y si encima está a cargo el mismo equipo de la segunda entrega y The Last of Us, entonces podemos colocarle todas las fichas. Lo esperamos a fines de 2015.

Persona 5



04

Gracias a la maravilla que fue Persona 4 Golden, la serie de **Atlus** ganó muchos nuevos fans, que están expectantes por continuar la historia y, ojalá, volver a ver rostros familiares. El título aún no tiene una fecha fijada.

The Legend of Zelda



05

Un tráiler le bastó al juego estrella de Nintendo para convertirse en el mayor objeto de deseo de los dueños de una Wii U. El título promete elevar a una nueva dimensión a Link y sus amigos, con preciosos gráficos en alta definición inéditos en la saga.

Final Fantasy XV



06

Lo cierto es que no había demasiadas expectativas, pero el último video mostrado en el show de Tokio por Square-Enix demostró que la nueva entrega de la franquicia tendrá un dinámico sistema de combate que podría marcar un nuevo rumbo para la saga.

Star Wars: Battlefront



07

Ya echábamos de menos un buen juego de Star Wars y, al parecer, este título desarrollado por DICE tiene todos los galones para aquello, con una reinvención de la marca Battlefront que nos meterá de lleno en la acción en una galaxia muy, muy lejana...

Bloodborne



08

Probamos la beta y si antes teníamos ganas de jugarlo, ahora la motivación es doble. Los japoneses de From Software mantienen la tónica de ese rol lleno de tensión de Demon y Dark Souls, pero ahora con un personaje algo más versátil y más enfocado al ataque.

Quantum Break



09

Desde el primer video, este juego de Remedy Entertainment asomó como una de las grandes promesas, con el habitual buen hacer del estudio que desarrolló Alan Wake, aunque esta vez con un título más enfocado en la acción y con mucha respaldo científico.

No Man's Sky



10

No quise ponerlo más arriba porque prefiero mantener mis expectativas lo más bajas posibles, dado lo ambicioso del proyecto para un estudio pequeño como es Hello Games. Si el juego cumple todo lo que promete, podría ser un título sencillamente legendario.



Visita nuestros Índices de Temas Oficiales y encontrarás todo lo que necesitas saber sobre los títulos de PlayStation 4 y Xbox One.









www.playadictos.net


Cinema
DOPPLER
DOP
ELTDOWN
APOLAVORO
偽
Truth form



Grand Theft Auto V

VUELVE A LO GRANDE

Uno de los mejores juegos de la generación pasada alista su inminente regreso a PlayStation 4 y Xbox One de forma rediseñada, incluyendo nuevas armas, nuevas canciones, nuevo desafíos y un exclusivo modo en primera persona.

Roberto Martín Pacheco
#NEGGUSCL



Sin duda, la quinta entrega de la famosa saga de juegos de mundo abierto de Rockstar, **Grand Theft Auto**, fue uno de los protagonistas de la pasada generación. Esta vez, la increíble historia de Michael, Franklin y Trevor en la ciudad de Los Santos revolucionará a los usuarios de PlayStation 4, Xbox One y PC con preciosos gráficos, nuevas armas y una mayor cantidad de jugadores en su modo online.

Hace unos días, Rockstar detalló los contenidos exclusivos para los usuarios que hayan tenido GTA V en PS3 y Xbox 360 y que se hagan con la versión para esta nueva generación o PC. Incluirán más eventos y recompensas, nuevos vehículos (**Monster Truck** y un dirigible **Blimp**), dos armas nuevas y una misión exclusiva para Michael, en la que tendrá que investigar un misterioso asesinato.

A su vez, quienes reserven el juego en cualquiera de estas tres plataformas recibirán un millón de dinero virtual: 500.000 para el modo historia y 500.000 para el online.

Otro beneficio para los jugadores de PS3 y Xbox 360 es que **podrán portar sus personajes y progresos** no sólo a su consola predecesora, sino incluso a la de la competencia, para continuar su juego sin mayor problema.

Una de las novedades que causa curiosidad, es que habrá una emisora de radio que tendrá una pequeña modificación. La señal FlyLO FM incluirá **30 minutos más** de música, en donde podremos escuchar a Aphex Twin, Tyler The Creator, Outkast y Thundercat. Cabe recordar que esta radio se especializa en música hip hop experimental y música electrónica.

No será lo único en materia musical, pues está confirmado que además de los hits que ya disfrutamos en las versiones anteriores, esta vez se incorporará un centenar de nuevos temas para todos los gustos.

EXPRIMIENDO EL DISCO

Eso sí, quienes decidan comprar el juego deben tener claro que **el título necesitará 50 GB de espacio libre en el disco duro**, lo que sin duda viene a reflejar todas las incorporaciones que el estudio ha hecho, pues se trata de uno de los juegos con mayor tamaño para consolas y en donde, además, aparecía al detalle la compatibilidad con sistemas de movimiento como PlayStation Move.

Y es que en estos últimos meses, GTA V ha estado rodeado de rumores acerca de su resolución, posibles betas y dudas con respecto a la cantidad de ventas que tendrá. Al respecto, lo claro es que finalmente **el título correrá a 1080p tanto en PlayStation 4 como en Xbox One** (*así es como tienen que ser las paridades... aprende Ubisoft*). Rockstar, además, decidió bloquear en una tasa estable de 30 fps ambas versiones de consolas, para garantizar que todo correrá fluidamente en Los Santos.

NUEVO MODO EN PRIMERA PERSONA

Si bien algo se había filtrado en la web, como es tan habitual, lo cierto es que no dejó de sorprender la confirmación por parte de Rockstar de que este Grand Theft Auto V tendrá como gran gancho la adición de un modo en primera persona, similar al de los shooters, que podremos elegir en cualquier momento de nuestra aventura o alternarlo, tanto en la campaña como durante GTA Online.

El estudio explicó que se trata de una adición -exclusiva para estas versiones- que necesitó muchas horas de desarrollo, pues como imaginarán les demandó rediseñar diversos aspectos gráficos, como las animaciones faciales, además de otros en términos jugables, como la forma de disparar en los tiroteos o el renovado sistema de coberturas más propio de los FPS.

Estas decisiones del estudio, además, provocarán que la conversión a la nueva generación entregue una mayor distancia del dibujado, mejorando considerablemente la visualización del juego.

OJO A LOS FRAUDES

De cara a esta remasterización del juego, lamentablemente hay personas que han querido sacar provecho intentando engañar a quienes ansían jugar esta última versión de Grand Theft Auto y han intentado crear fraudes **inventando falsos registros en betas** como gancho para robar información y suplantar la identidad de los gamers más ingenuos.

Rockstar salió al paso de estas situaciones, denunciando en su sitio web la situación y publicando un pequeño mensaje en el que informaba a su comunidad de fanáticos que no hubo ni habrá ningún tipo de beta para el reestreno del juego.

Recordemos que esto ya había sucedido en los meses anteriores al estreno de GTA V en PlayStation 3 y Xbox 360, así que nunca está de más recordar el cuidado que deben tener con sus claves.

EL PROBLEMA DE LOHAN

Otro problema que Rockstar creía olvidado ha vuelto a salir a flote y no necesariamente relacionado al desarrollo



de sus juegos. Y es que si hay una persona que le ha hecho la vida imposible al estudio es **Lindsay Lohan**. La famosa y polémica actriz norteamericana lleva una larga disputa con la desarrolladora por que, según ella, su imagen ha servido de inspiración para una misión del juego, así como también para ser usada en propagandas.

La misión en particular es aquella donde debemos fotografiar a una celebridad pelirroja en un hotel que, según la demandante, está basado en el Chateau Marmont donde vivió. La buena noticia, es que Rockstar sabe que esta jugada de Lohan no es más que una forma de buscar atención, aunque igual han removido algunas de las imágenes para evitar algún conflicto mayor.

PACKS CON PS4

Como es costumbre, nuestros amigos europeos tienen la suerte de obtener ciertos bundles que, por desgracia, compañías como Sony no se preocupan demasiado por traer a nuestro país... al menos durante los primeros días de lanzado un juego.

En este caso, el convenio comercial entre Rockstar y los creadores de PlayStation ha permitido que comiencen a circular interesantes packs que hacen aún más atractivo comprar la consola de Sony.

Es así que en países como Alemania, Italia o España ya se han dado detalles de estos paquetes... a lo que también se sumaron algunas tiendas de retail estadounidenses con miras al "Viernes Negro", donde el comercio hace imperdibles ventas en productos de todo tipo.

¿APERITIVO EN XBOX?

Si eres un fanático de Grand Theft Auto, entonces seguramente estás contando las horas para tener tu copia del juego, que será lanzado este 18 de noviembre en Estados Unidos. O lo más probable es que ya reservaste en el sitio web de **TodoJuegos** tu disco para PlayStation 4, Xbox One o PC por por $ 35.000.

Sin embargo, para aliviar la espera, los muchachos de Rockstar Games le han querido hacer un regalito a sus fanáticos lanzando en Xbox Live la versión en HD de un viejo conocido: el **Grand Theft Auto San Andreas**.

Esta versión, además de mejorar sus gráficos acorde con los tiempo, **alcanzando una resolución de 720p**, se acomodará a la estructura de la Xbox 360 incorporando el sistema de logros, por lo que el título se verá refrescado para quienes sigan disfrutando de la antigua consola de Microsoft. Si deseas recordar a un viejo conocido, es el momento ideal.



Código Muerto



No existe producto cultural que carezca de carga ideológica, y los videojuegos no pueden escaparse de esa premisa por una sencilla razón: están diseñados por personas que portan un tremendo bagaje histórico-socio-cultural que, en interacción con sus propias vivencias y elaboraciones personales, construirán un conjunto de **ideas fundamentales características de su pensamiento**. Con esa estructura analizará, interpretará, idealizará y creará en ámbitos tan fundamentales y disímiles como la economía, la política, las ciencias y tecnologías, la religión, la cultura, la política, la moral, la sociedad y, por cierto, las prácticas lúdicas.

Todas las ideas expuestas en Código Muerto responden a la propuesta ideológica de que los videojuegos son objetos de estudio académico tanto o más válidos que la más aclamada obra renacentista. Esa es mi perspectiva.



LA VIOLENCIA... ¿NUNCA CAMBIA?

Dos propuestas radicalmente distintas sobre la violencia y su uso ideológico explícito en el diseño de videojuegos.

Jorge Rodríguez Martínez
#KEKOELFREAK

Para otras personas, ese eterno discurso es redundante y reductible a tres o cuatro promedios de notas en ámbitos tan aleatorios como gráficos, música y jugabilidad. *¡¡¡Y deja de dar la lata, Kekoelfreak por Dioh Señó!!!*

La actualidad noticiosa en torno al mundillo ha puesto en evidencia una serie de tensiones no resueltas, producto de que **nos hemos esforzado por infantilizar nuestra afición**, simplificarla hasta límites burdos y propiciar que sean unos otros ajenos a nuestros códigos quienes se encarguen de divulgar la experiencia jugable a las masas.

Arrastramos años de satanización de la violencia que protagonizamos con el entretenimiento interactivo, y carecemos de "activistas" que sean capaces de divulgar de forma asertiva la buena nueva pixelada, mientras nuestros detractores se llenan de correos odiosos y amenazas de cobardes gor-

dos frikis cómodos detrás de la seguridad del teclado.

La **Ley de Videojuegos** es un excelente ejemplo de esta situación, ya que en Chile la comunidad de jugadores sigue más preocupada de continuar **estúpidas guerras santas entre consolas** antes de construir un referente social potente que no nos deje avergonzados.

Difícil se viene el panorama entonces cuando se anuncia un juego como **Hatred**.

La ideología declarada por el estudio polaco **Destructive Creations** apunta al hartazgo que sienten frente a una industria hipócrita que busca justificaciones superfluas para orquestar una masacre. Así que deciden ir por la fantasía de todo nihilista rabioso y frustrado con la humanidad y ponen al protagonista sin nombre del juego en un campo de tiro que reemplaza a las dianas por civiles de todas las razas y géneros.

Aseguran que su juego es **la mejor experiencia antidiscriminación que existe en el mercado actual**, porque aquí no matarás árabes, rusos o chinos como en los Modern Warfare. Todos son posibles blancos, todos pueden morir. La única línea que trazaron (y que causa polémica entre algunos fans del juego por no respetar sus propios principios) será la de no matar niños ni animales.

El abordaje es arriesgado, pues supuestamente no habrá guión alguno, ya que "la única razón del antagonista para gatillar esta enferma situación es su odio profundamente arraigado" y será nuestra tarea preguntarnos qué empujaría a un ser humano a ejecutar tal masacre.

La polémica está servida, sobre todo ahora que gracias a los "haters" la compañía ha ganado una notoriedad que no habría obtenido financiando una campaña publicitaria, enfrentado acusaciones de adherencia a partidos políticos de ultraderecha o a grupos racistas, anticomunistas o antisemitas. Los polacos seguirán defendiendo hasta el final que sólo quieren crear puro placer jugable.



El equipo de Destructive Creations que ha estado en el ojo del huracán.

Desde acá puedo ver a las turbas con antorchas ansiosas de quemar al potencial friki que se pueda convertir en asesino de masas.

En una arista totalmente distinta, **This War of Mine** nos quiere hacer reflexionar sobre las consecuencias de esa violencia que glorificamos shooter tras shooter.

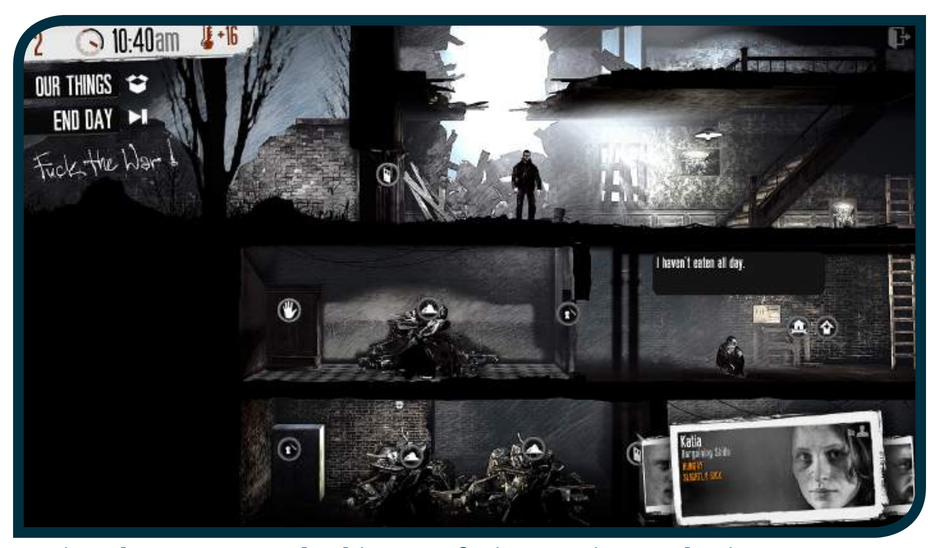
Un altísimo porcentaje de los protagonistas de videojuegos están en campos de batalla, donde siguen tratando de sobrevivir civiles, y cada una de las acciones que emprendemos tiene los llamados **"daños colaterales"** a los que debe hacer frente una población sin autoregeneración, salto doble ni carga de equipaje infinito.

Si los Modern Warfare van sobre la victoria de la guerra, This War of Mine irá sobre lo difícil que es conseguir un mendrugo de pan para sobrevivir un día más. La propuesta de **11 Bit Studio** es

hacer explícito el drama oculto tras cada heroica cinemática donde nuestros protagonistas se sacuden el polvo y pasan al siguiente nivel.

Tras ellos quedan consecuencias que alguien debe enfrentar, y, en este caso, la realidad será bastante cercana al videojuego, pues al estilo del implacable "**Papers, Please"** deberemos tomar incómodas y moralmente ambigüas decisiones, muchas veces la menos mala entre las peores, para sacar adelante al grupo de supervivientes que nos acompaña.

No esperen el maniqueísmo de los rudimentarios sistemas de moral de los RPG, ni mucho menos los sobrevalorados dilemas morales de los juegos de **Telltale Games**.



La singular propuesta de This War of Mine cautiva por la vista.

El juego, claro, no ha recibido ni la mitad de la atención que Hatred. Y no sólo en los medios generalistas, que no darán cobertura a este juego que persigue sensibilizar sobre un tema olvidado, sino también entre el supuesto público objetivo, que parece más interesado en la implementacion del **Unreal Engine 4** que en la innovación jugable o narrativa.

Me alegra ver que, en veredas tan opuestas, ambos estudios hagan algo que a muchos medios avergüenza y acobarda: **dar la cara por sus ideas**, hacerlas explícitas, demostrar que no somos entes en modo machacabotones automático y tenemos diversidad de visiones del mundo y de la afición que nos regala tantas horas de alegría. A seguir el ejemplo.

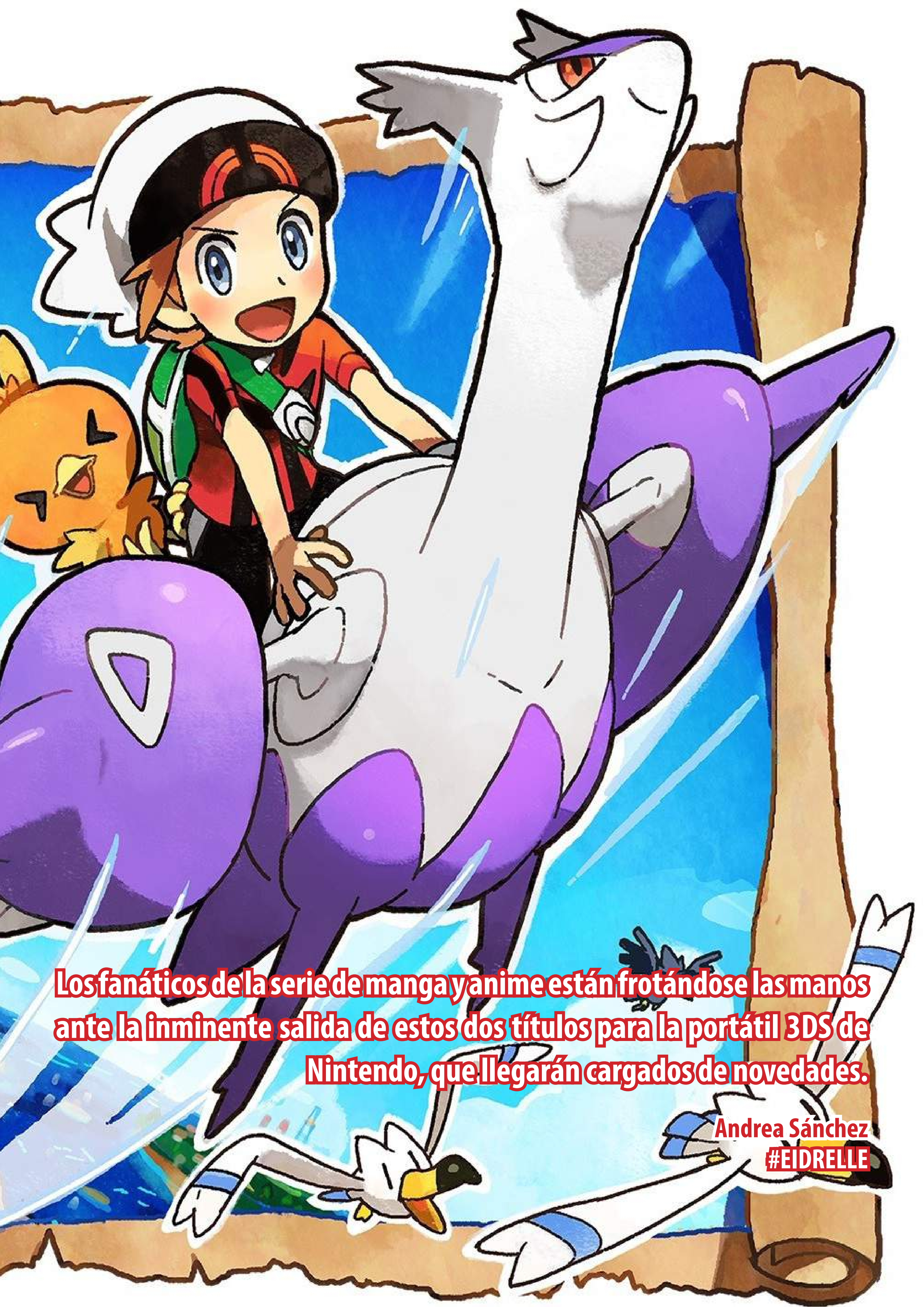


En Hatred no hay respeto que valga. La única premisa es matar... y sin ningún tipo de cuestionamientos.



Omega Ruby y Zafiro Alfa

POKÉMON POR DOS



Los fanáticos de la serie de manga y anime están frotándose las manos ante la inminente salida de estos dos títulos para la portátil 3DS de Nintendo, que llegarán cargados de novedades.

Andrea Sánchez
#EIDRELLE

Pokémon regresa a Nintendo 3DS con un remake de las clásicas aventuras Rubí y Zafiro, **publicadas en Game Boy Advance hace 11 años**. La incorporación de una veintena de nuevas megaevoluciones y Pokémon serán los platos fuertes en estas ediciones que traerán varias sorpresas.

Desde 1996 tenemos el agrado de contar con los infaltables juegos de Pokémon y este año, justo antes de navidades, no será la excepción. A partir del 28 de noviembre seremos parte de este remake, que busca sorprender con un renovado apartado visual, que también será compatible con la nueva Nintendo 2DS.

Es importante mencionar que estos títulos contarán con el rediseño de los personajes, de acuerdo a la sexta generación y a la ya mencionada megaevolución. El rediseño no queda afuera para el **Equipo Magma** y el **Equipo Aqua**, a los que enfrentaremos durante la aventura.

El Equipo Magma es una entidad que planea expandir la masa terrestre del planeta para ampliar el territorio en el que la humanidad puede trabajar y desarrollarse, con la idea de que esto traerá consigo la felicidad colectiva. Por ello, **creen que trabajar por la coexistencia equilibrada de humanos y Pokémon es un sinsentido** y retrasa el progreso.

El Equipo Aqua, por el contrario, busca incrementar el volumen de los océanos para devolver a los Pokémon los ricos hábitats desaparecidos por culpa de la avaricia humana. **Los océanos son la fuente de la vida** y, restaurándolos, creen que pueden recrear un hogar ideal.

Tendremos que enfrentar a los primeros en Rubí Omega y a los segundos en Zafiro Alfa, mientras cada uno nos pondrá las cosas difíciles recurriendo al poder de un Pokémon legendario: **Groudon**, en el caso de Magma, y **Kyogre**, en el caso de Aqua.

En tanto, con cada personaje nuevo que encontremos en la aventura se añadirá una megapulsera que permitirá el acceso a la Megaevolución y que puedes ver adornando estas páginas.

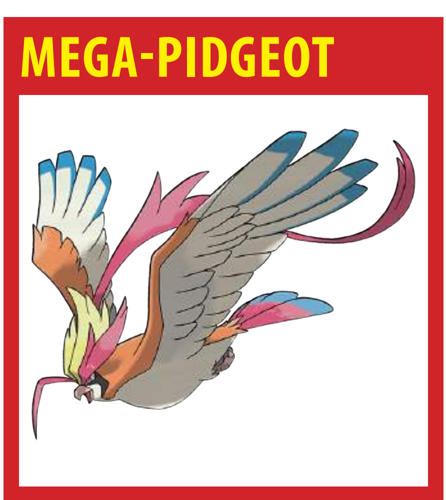
Ahora bien, ¿recuerdan ustedes fanáticos el Pokenavegador o PokeNav? Lo cierto es que también estarán de regreso, **sólo que esta vez regresó con el nombre de MultiNav**, que contará con características distintivas y que nos serán muy útiles.

Esta herramienta será tu principal aliada en tu duro camino como Entrenador

MEGA-BEEDRILL



MEGA-PIDGEOT



MEGA-SLOWBRO



MEGA-STEELIX



LA REGIÓN DE HOENN



Aquí transcurrirán tus aventuras. Se trata de una isla grande, que se extiende de este a oeste, con una multitud de islotes alrededor. Un volcán activo, ubicado al centro de la isla principal, emana constantemente vapor a todo el lugar.

Pokémon, entregando mucha información útil para que tus progresos sean rápidos y más divertidos.

Se muestra siempre en la pantalla inferior de tu 3DS, salvo durante los combates y en algunos eventos especiales, y puedes seleccionar, tocando el ícono correspondiente, alguna de sus cuatro funciones: **CartoNav**, **VideoNav**, **DexNav** y **DiverNav**.

Una de las cosas que siempre pasa con Nintendo es que terminan siendo parte hasta de los atuendos de los personajes. Y ahora han demostrado tener un afán por la creación de personajes, con la inclusión de diferentes disfraces que sin duda llamaran nuestra atención.

Esta vez ni Pikachu se salvó y se le creó una versión femenina. Ojo, eso sí, que si bien suena todo muy gracioso, lo cierto es que los trajes también tienen ciertas habilidades que se irán adquiriendo con el correr del juego.

Además de este nuevo personajes, lo otro que se incorpora es un nuevo modo de vuelo, que será conocido como **Ultravuelo**. La idea es poder descubrir islas que al parecer son totalmente nuevas para así poder capturar Pokémon legendarios como

MEGA-SCEPTILE



MEGA-SWAMPERT



MEGA-SABLEYE



MEGA-SHARPEDO



Lugia. En todo caso, la única forma de que se pueda usar este nuevo modo, es tener a **Latios** o **Latias** con su respectiva megapiedra.

Considero que la parte importante o lo nuevo de las cosas son esos pequeños detalles que terminan haciendo la diferencia o nos ayudan a hacer una comparación con los anteriores juegos de una saga como esta. Creo que es algo inevitable con las nuevas entregas.

Por ejemplo, se introduce en esta sexta generación **un concepto de Regresión Primaria**, que consiste en un cambio temporal que hace que los Pokémon afectados recuperen su poder original en combate... aunque no funcionará con todos los Pokémon, sino que sólo lo hará con **Groudon** y **Kyogre**.

Y continúan las nuevas incorporaciones en muchos aspectos. Los movimientos son algunos de los que también han sido incluidos para estos remake. Entre estos, podemos contar **Filo del Abismo**, **Pulso Primigenio** y **Ascenso Draco**.

Este último es un movimiento de tipo volador característico de **Rayquaza**, que causa bastante daño, pero que también tiene su lado negativo, ya que hace que bajen el nivel de defensa y la defensa especial del Pokémon que lo usa. Obviamente, sólo se le sacará provecho utilizando la estrategia.

Hay ciertos rumores y aunque no se ha dicho mucho sobre el tema, al menos hasta el cierre de esta edición, se espera que Pokémon cuente o tenga la aprobación para contar con las figuras Amiibo en un futuro no muy lejano. Sería entretenido, pero es algo que definitivamente tomará tiempo.

En todo caso, nada que le quite el sueño a los fans de la serie, que de seguro tienen de sobra con revivir estos dos títulos clásicos.

MEGA-CAMERUPT



MEGA-ALTARIA



MEGA-GLALIE



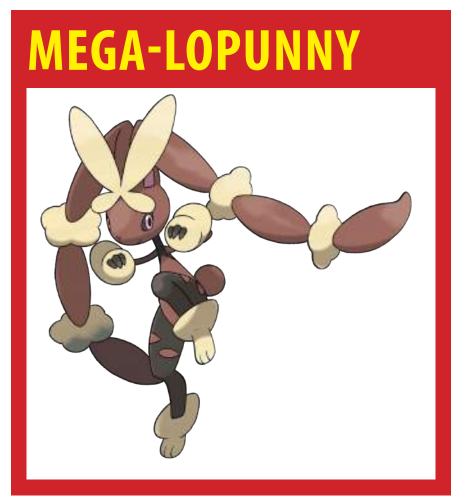
MEGA-SALAMENCE



MEGA-METAGROSS

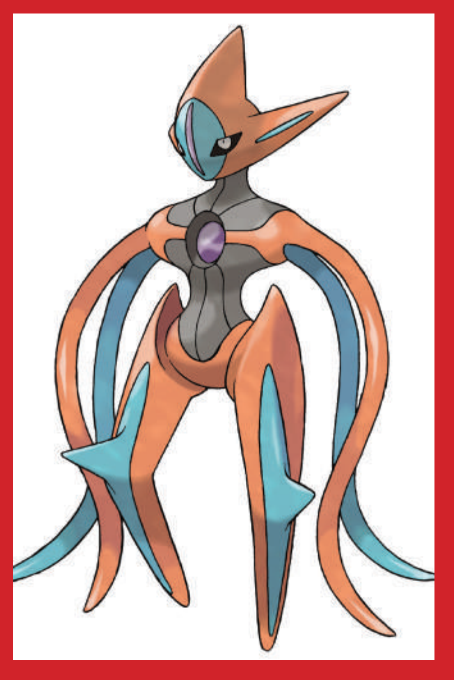


MEGA-LOPUNNY



CON LA MISIÓN DE SALVAR EL MUNDO

Una de las últimas novedades anunciadas por The Pokémon Company es lo que se conocerá como el Episodio Delta, durante el cual los jugadores tendrán que embarcarse en una misión para salvar el mundo *(me suena eso)*.



En el Centro Espacial de Ciudad Algaria, unas instalaciones punteras de investigación espacial, los científicos descubren un meteorito gigante en ruta de colisión directa con el planeta, mientras repelemos el asalto del Equipo Magma y el Equipo Aqua a las instalaciones.

En medio de todo, se desarrolla una épica batalla en el espacio entre Rayquaza, el Pokémon Cielo, y el poderoso Deoxys, el Pokémon ADN capaz de adoptar cuatro formas distintas. Del resultado de ese combate dependerá el futuro de Hoenn.

Eso sí, no estaremos solos en el intento por restaurar la paz en Hoenn, pues tendremos la ayuda de personajes como el Líder del Gimnasio de Arrecípolis, Plubio, y el Campeón de la región de Hoenn, Máximo, conocedores de valiosos secretos que podrían decantar la balanza. También conoceremos a la misteriosa Tristana, de quien se rumorea que guarda la clave del destino del mundo... una poquita cosa.

MEGA-DIANCIE



MEGA-AUDINO



MEGA-GALLADE



MEGA-LATIAS



MEGA-LATIOS



MEGA-RAYQUAZA





LOS TRAPOS ADORABLES

ESTÁN DE VUELTA

Sackboy y sus amigos dan por fin el salto a la nueva generación con una nueva y épica aventura, que apunta a aprovechar todas las ventajas de potencia de PlayStation 4.

Patricio Oleg Makievsky
#CLINT EASTWOOD



Cuando los chicos de **Media Molecule** confirmaron que no serían parte de la pasada E3, muchos perdimos las esperanzas de ver, a corto plazo, un nuevo LittleBigPlanet.

Sin embargo, grata fue la sorpresa (y una de las pocas que tuvimos en la conferencia de Sony, gracias a tanta filtración) cuando el estudio británico **Sumo Digital** (responsable de títulos como Sonic & All-Stars Racing Transformed y Forza Horizon 2 de Xbox 360) anuncio un nuevo capítulo de la saga, que estuvo más de 3 años en desarrollo y del cual podremos ver frutos este mes, cuando haga su estreno tanto en Playstation 3 como en PlayStation 4.

El carismático **Sackboy** ha regresado y, como muchos saben, esta vez no viene solo. OddSock, Swoop y Toggle son sólo una parte de las sorpresas que nos trae esta tercera aventura, la cual se desarrollará en **un extraño planeta de nombre Paparruchas**, donde una vez más estaremos rodeados de escenarios coloridos y artesanales, en donde los protagonistas podrán explorar e interactuar con el entorno.

Esto, claro, mientras tenemos que liberarnos del malvado **Newton**, el enemigo de turno, quien además será interpretado ni más ni menos por **Hugh Laurie**, el famoso actor conocido por su popular papel en la serie de televisión House.

La incorporación de los nuevos personajes traerá consigo nuevas habilidades que harán del juego algo mucho más dinámico, lo que en estas instancias se agradece bastante.

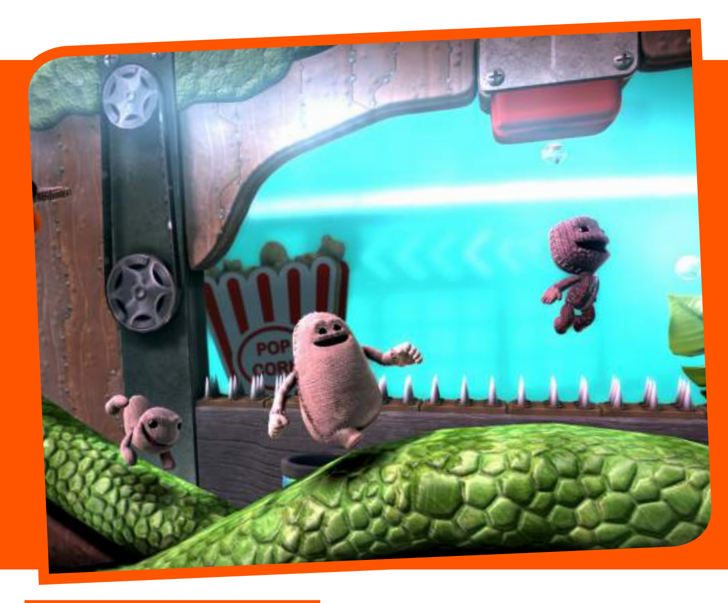
Primero tenemos a **Oddsock**, que es una especie de perro de trapo, que cuenta con una gran velocidad, ágiles saltos y es capaz de correr por las paredes.

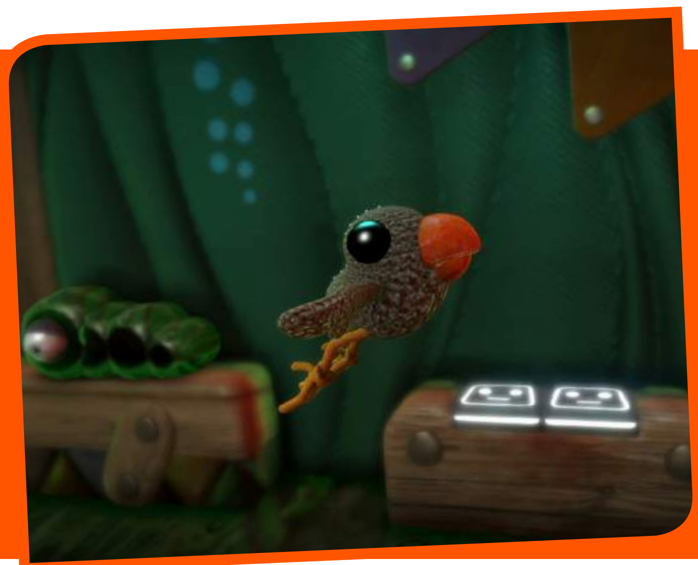
El segundo es **Swoop**, un ave que puede volar con total libertad por la pantalla y, a su vez, transportar al resto del equipo a zonas difíciles de llegar. Suena MUY útil.

Por ultimo esta **Toggle**, quien puede cambiar de forma a voluntad, pasando de un grandulón que puede mover y accionar objetos a un pequeño ser que incluso puede caminar por el agua.

A todo esto, también se suman nuevas habilidades de Sackboy, que ahora será capaz de escalar y de ocupar el **Pumpinator**, una pistola de aire que nos servirá en múltiples ocasiones.

¿Que pasara con los niveles creados por los usuarios en las entregas anteriores? Pues serán totalmente compatibles tanto en PlayStation 3 como PlayStation 4. Es decir, **tendremos 8.5 millones de niveles a nuestra disposición desde el primer día**. Un gran punto, sin duda.







En lo que respecta a la creación de niveles, en este título, nos podremos encontrar con 70 herramientas nuevas, 29 herramientas mejoradas y otras 10 herramientas de **LittleBigPlanet PS Vita** que se incorporan por primera vez a los sistemas de entretenimiento doméstico.

A esto se suma el hecho de que podremos usar el panel táctil del **DualShock 4** para editar y crear escenarios con profundidad, pudiendo pasar de un plano al otro gracias a diversos mecanismos.

Y si de edición hablamos, no podemos dejar de mencionar los clásicos trajes para los trapitos, ya que cada uno de los personajes de la franquicia podrá ser personalizado, ya sea con los accesorios repartidos por los escenarios o con los futuros packs que están por llegar, de los que ya se han confirmado el de trajes de **Metal Gear Solid: Ground Zeroes** y el de **The Order: 1886**, en donde destaca Sir Galahad, que luce realmente impresionante. Este pack está preparado para lanzarse en febrero próximo *(qué mes será ese)*.

En el aspecto grafico no apreciaremos una gran diferencia entre ambas versiones, salvo que en la nueva generación habrá mejoras en las texturas y su resolución será de 1080p. El título, en todo caso, logra destacar estéticamente gracias a su colorido y animado entorno.

También habrá un incentivo para quienes reserven el juego digitalmente, pues el bundle traerá consigo varios packs de trajes, entre ellos el de Dragon Age: Inquisition que será compatible con todos los personajes del juego, el pack de trajes "#4ThePlayers" con el cual Sackboy podrá transformarse en personajes emblemáticos de PS4, como el nuevo protagonista de Infamous, **Delsin Rowe**, o **Ellie** de The Last of Us.

Sumen a eso un pack de trajes de "criaturas míticas" y "animales ocultos" donde podremos encontrar desde un yeti hasta un legendario fénix, el PlayStation Lineage Costume Pack que nos permitirá vestir al saquito como personajes de Journey, God of War, Heavy Rain e ICO y, por último, el pack de camisetas "Get it Now", que nuestro protagonista podrá usar en LittleBigPlanet 2, LittleBigPlanet PS Vita, LittleBigPlanet Karting y LittleBigPlanet 3. Como ven, el título se viene con todo este año.



UN PLACER PARA LOS FANS

El título de Atlus para 3DS no busca innovar, pero sí entregar una entretenida aventura para los amantes de la saga.

Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU



Como ya habrán notado nuestros fieles lectores, no solemos hacer análisis de juegos en esta revista. Al menos no de aquellos tradicionales con notas que suelen ser un parámetro poco exacto y que, además, abundan en la red. Lo que sí hacemos es darles nuestra visión de aquellos títulos que probamos, con lo bueno y lo malo que, en nuestra opinión, tienen.

Y a la vista del lanzamiento de **Persona Q: Shadow of the Labyrinth**, para la portátil 3DS de Nintendo, qué mejor que adelantarles, sin spoilers por supuesto, qué nos ha parecido el título, que tuvimos la ocasión de disfrutar en su edición japonesa, lanzada en junio pasado con bastante éxito.

Así que les doy la bienvenida al Velvet Room. Mi nombre es Tatsuya y yo seré su guía en esta nueva entrega de Persona, que nos coloca en dos mundos reunidos, don-



de los queridos personajes de Persona 3 y Persona 4 se mezclan. ¿Y qué aventuras les esperan? Eso depende de ustedes, queridos lectores.

GRÁFICOS

Los gráficos son bastante interesantes ya que nos sacan del típico estilo pseudo anime que teníamos en las anteriores entregas y nos presenta una combinación entre algo anime y, al mismo tiempo, tierno y pequeño.

Pero claro, detrás de estos personajes hay historias más oscuras de lo que creemos y es por eso que no nos debemos dejar llevar por la ambientación del juego y sus personajes a la primera, **ya que todo tiene un trasfondo más oscuro y confuso**.

Los escenarios están bien detallados, de hecho, muy bien diseñados para lo que es la portátil 3DS, por lo que aunque no le podíamos pedir mucho, nos presentaron un proyecto bastante bueno y claramente le exprimieron hasta el último pixel a la consola durante la aventura.

También algo que debemos mirar detalladamente son **los efectos gráficos** del juego cuando golpeamos al enemigo, por poner un ejemplo, o cuando usamos algún ítem. Incluso cuando aparecen los enemigos. Todo está puesto de forma tal que el jugador terminará apreciando cada uno de estos efectos.

Si bien está claro que el efecto 3D puede ser un plus para alguien, **en lo personal les recomiendo jugar sin 3D**, debido a que el juego exige tiempo y concentración por lo que el mas allá de que esto pueda hacerlo verse bonito, creo que le quita el foco a lo más importante que es la historia del juego.

MÚSICA Y BSO

Este es un punto siempre muy importante dentro de la saga Persona, que se caracteriza por ese toque J-Pop que utiliza en la mayoría de sus "openings" o durante el juego mismo. Si son fanáticos de la saga, eso deben tenerlo claro y no debería serles extraño saber que **se han realizado hasta conciertos en Japón** dedicados a la música usada en la serie.

Esta vez, la música de introducción es bastante buena y apoya el movimiento entre tierno y gore que luce el juego. Lo mismo pasa en el menú, que de entrada nos pone a tono con lo que vamos a escuchar en el juego.

De hecho, las batallas contra jefes, monstruos, demonios y enemigos tienen el tipo de música que acelera tu corazón y te dan ganas de batallar con todas tus fuerzas.

El concepto está muy bien realizado, a la altura de lo que se espera de un juego de Persona y diría que es el punto más alto del título.

JUGABILIDAD

El gameplay del juego es otro punto clave y, como es típico ya de esta saga, nos vemos insertos en **combates por turnos** al estilo de los Final Fantasy tradicionales.

Además, tenemos el también habitual modo de exploración en que podremos ir interactuando con nuestro entorno y otros personajes.

Durante el juego, **deberemos tomar una que otra decisión importante,** por lo que se hace muy interesante verse forzado a terminarse el juego en más de una ocasión si queremos saber qué ocurre con la "otra" decisión.

Esto, que también es habitual en la saga, le otorga un extra de interés al darnos la posibilidad de probar cosas que no hicimos en nuestra primera partida.

Por cierto, la durabilidad del juego depende netamente de quién sea el jugador, ya que para los experimentados quizás no resulte tan largo considerando que es un juego de rol, pero para los nuevos en este mundo lo cierto es que el título debería tomarles muchas horas.

En tanto, la interacción con los personajes femeninos también es muy divertida y nos presenta varios escenarios cómicos, sin dejar de lado también otros más serios, pero no por eso menos interesantes. Lo cierto es que el juego se luce en esto.

INNOVACIÓN

Otro punto importante al analizar un juego es la innovación, pues puede resultar un arma de doble filo. Y es que, muchas veces, los estudios por querer "innovar" terminar arruinando una fórmula exitosa. Pero también hay casos contrarios, que le dan el palo al gato.

Este no fue el caso de este Persona Q, en lo que quizás sea su punto más bajo para quienes esperaban algo nuevo... pero quizás también es un plus para los más tradicionales. Cosa de gustos.

Si bien es un juego que divierte, que te introduce en su historia, personajes, música, decisiones y la conexión con los demás personajes, nos vemos ante un panorama ya visto en un lote interminable de juegos anteriores e, incluso en los títulos anteriores de la saga.

La decisión final de si esto es bueno o malo es tuya. Eso sí, si eres un fan, no lo dudes porque es un gran aperitivo para el esperado **Persona 5**.



¡HAGAN SUS APUESTAS!

Los fieles lectores de mi sublime tiendita lo saben, pero para quienes se vienen integrando a nuestra sintonía no está de más comentarles que la edición inmediatamente anterior se trató sobre **la paliza de proporciones épicas** que PS3 le dio a Xbox360 en la generación anterior.

Una humillación tan descomunal como pocas veces se había visto y que, posiblemente, nunca se repita.

En esta ocasión, decidí que lo mejor es olvidarme de los hechos pasados para así concentrarme en lo que se viene. La nueva batalla está recién dando sus primeros pasos y **en estos momentos iniciales es difícil saber qué deparará el futuro**, pero eso no impide que nos llenemos de opiniones, predicciones y especulaciones. A pesar de mi clara y conocida tendencia hacia el lado de Sony, creo que en esta ocasión **no existirá un desequilibrio tan abrumadoramente marcado** hacia el lado nipón.

Y el motivo por el cual me atrevo a hacer tan tajante afirmación tiene nombre y apellido: **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain**, ya que es sabido por todos que la nueva entrega de la ex franquicia exclusiva de Sony ahora estará disponible en todas las plataformas. Incluso podrá jugarse en PC... aunque no en WiiU, claro.

Esto le quita el comodín de **triunfo automático y definitivo** a PlayStation 4 y, al mismo tiempo, le asegura a Xbox One la opción de contar en su catálogo con el mejor juego de la generación.

Partiendo desde esta base, podemos estar casi seguros de que ninguna de las dos consolas va a marcar una diferencia substancial, pero aun así no podemos negar que existen otros factores importantes y que pueden terminar siendo decisivos.

El primer elemento a mencionar y que ha sido uno de los más bullados hasta ahora es la diferencia que existe en los juegos multiplataforma.

Al contrario de lo que pasaba antes, **esta vez la ventaja la tiene PlayStation**, ya que al contar con una supuesta superioridad en hardware ha sido más fácil para los desarrolladores entregar una

experiencia mas cercana al tan sobrevalorado concepto de 1080p/60 fps, mientras que su competidora generalmente llega a duras penas a los 900p… algo que para muchos puede parecer irrelevante, pero no olvidemos que cosas como ésta suelen ser los principales condimentos con los cuales se ensalzan las discusiones.

Como segundo ítem en cuestión podemos destacar a los exclusivos. Aunque no se si destacar es la palabra correcta, **porque hasta ahora ninguno ha sido muy digno de aquello**, a pesar de que hay títulos que si han tenido una buena recepción tales como Infamous: Second Son o el reciente Forza Horizon 2. Aún son pocos y no están a la altura de las joyitas que presenciamos con anterioridad. Por el contrario, se han hecho notar más los fracasos como Ryse, Killer Instinc o DriveClub (fracasos en cuanto a las críticas).

En este aspecto, **creo que lo más justo es decir que hasta ahora hay un empate**, pero si tuviera que jugármela por cual de las consolas va a ganar en este aspecto, pondría mis fichas en PS4 principalmente por Naughty Dog, David Cage y por uno que otro "First Party" que puede dar alguna sorpresa o que al menos le agregarán variedad. Xbox One, en cambio, si mantiene su línea seguirá centrándose en shooters y, mas allá de que terminen siendo buenos o malos, el resultado es que difícilmente satisfará a quienes no pertenecen a este nicho.



No hay que olvidar un detalle que puede parecer nimio, pero que en muchos casos no lo es: las prestaciones y servicios que cada marca ofrece **tienen el potencial de convertirse en factores de sumo interés** para los jugadores de ambas consolas.

De inmediato se me viene a la mente **la posibilidad de usar un disco duro externo** en la máquina de Microsoft, algo que su contraparte aún no dispone. Un agregado que parece casi irrelevante, pero que tomando en consideración la gran cantidad de espacio de almacenamiento que utilizan los juegos, termina siendo un elemento clave. No hay nada más desagradable que estar mendigando hasta el último giga o, en su defecto, estar borrándolo y reutilizándolo.

Una ventaja que perdió PlayStation 4 con respecto a su predecesora fue la posibilidad de jugar en línea gratis.

Los que quieran jugar multiplayer o cooperativo deberán desembolsar una no despreciable suma de dinero para hacerlo y aquí se vislumbra una oportunidad para marcar diferencia.

El "poder de la nube" será fundamental si logra entregar una experiencia libre de lags o con un matchmaking mejorado. O quizás sea PlayStation Now el que, finalmente, se lleve los aplausos con su streaming. La verdad es que nunca se sabe.

El panorama es nebuloso todavía y no tengo nada que criticarle a quien desee esperar un poco más. Hoy en día es todo riesgo y nada de certeza, pero igual yo me arriesgue por "la negra"… sólo me queda esperar que el tiempo me de la razón.



ESCAPE DEAD ISLAND

UN GUIÑO A LA OLD GEN

Los suecos de Fatshark nos traen una nueva aventura que servirá como puente para unir los hechos que ocurrieron en el primer Dead Island con su futura entrega.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

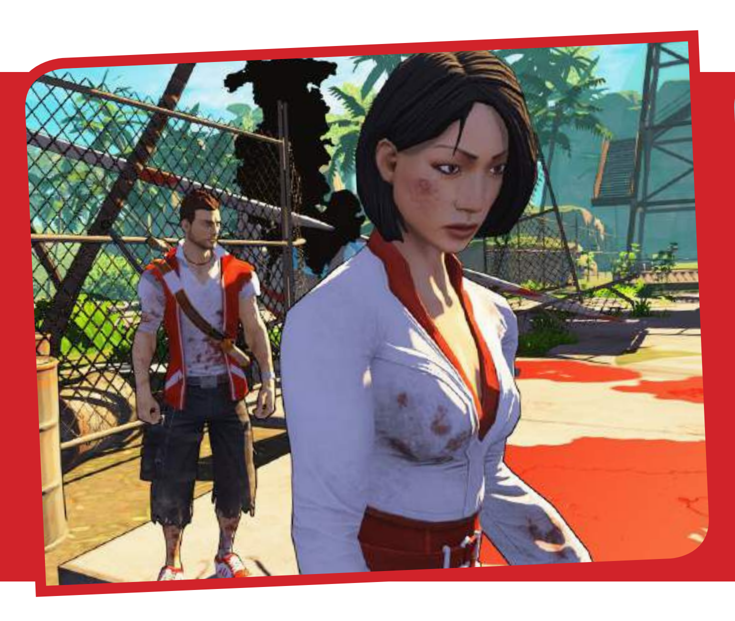
Puede que la crítica no haya tratado muy bien a sus dos anteriores entregas: Dead Island y Dead Island: Riptide, pero en cuanto a ventas -6 millones en total entre los dos títulos- se ha demostrado que para el estudio Deep Silver es muy buen negocio continuar con la franquicia. Es por esto que se preparan para lanzar al mercado varios títulos ambientados en los ya sobreexplotados zombies y uno de ellos es **Escape Dead Island**.

sueños donde, por ejemplo, veremos cómo caen millones de contenedores sobre nuestras cabezas.

Por fortuna, nuestro héroe no estará solo y lo acompañaran algunos compañeros de universidad, que se verán envueltos en esta verdadera pesadilla. Pero eso no es todo ya que también harán acto de presencia antiguos héroes de la franquicia, quienes tratarán de ayudar a nuestro desvalido protagonista a superar todos los retos que se le crucen.

veamos sobrepasados.

El sigilo también tendrá su cuota en esta aventura. Habrá momentos en que nuestra única opción será pasar inadvertido y en otras que podremos realizar macabros movimientos al pillar desprevenidos a nuestros enemigos. Otra de las mejoras que se ha añadido serán las herramientas que tendremos para sortear algunos niveles que o zonas a los que antes no podíamos ingresar.





El titulo estará a cargo de los suecos de **Fatshark** (Bionic Commando Rearmed 2 y War of the Roses) y nos pondrá en la piel de un estudiante llamado **Cliff Calo**, encargado de reportear los hechos ocurridos en la isla. Como es habitual, todo se termina complicando y nuestro protagonista se verá envuelto en una masacre zombi. Pero, por si estos no fueran suficientes, nuestro protagonista sufrirá terribles

La jugabilidad en esta oportunidad varía un poco. Ya no dispondremos de un arsenal, **sino que ahora sólo tendremos nuestro bate**, el cual iremos mejorando con el correr de la aventura.

En todo caso, contaremos con armas secundarias de fuego y cuchillas que servirán de apoyo cuando nos

Por último y no menos importante es el estilo visual que adopta esta nueva entrega. Esta vez se ha querido implementar el estilo **cel-shading**, que hace parecer al título como si fuera un comic en movimiento.

Escape Dead Island se estrenará en PlayStation 3 , Xbox 360 y PC este 17 de noviembre y cada copia incluirá un acceso a la beta del esperado **Dead Island 2**.



WATCH DOGS

AL FIN LLEGA A Wii U

Luego de generarse un hype verdaderamente brutal en torno a este juego de Ubisoft y obtener millones y millones de ganancias, a fin de cuentas el juego no pasó de ser un juego normal y no logró los estándares que había prometido la propia compañía.

Pese a esto y después de retrasar el juego unas cuentas veces, al fin tenemos en camino uno de los grandes lanzamientos del año para la consola Wii U de Nintendo.

Esta nueva versión del juego estará a cargo de **Ubisoft Bucarest**, los cuales se han esforzado por tratar de imitar la misma calidad del título visto en las consolas de la nueva generación.

Dentro de las mejoras que se implementaron respecto a las anteriores versiones están la posibilidad de ocupar nuestro gamepad como mapa interactivo de Chicago, además de poder jugar Off-TV, es decir, podremos trasladar el juego a nuestro gamepad sin la necesidad de un televisor.

Lamentablemente, no todo son buenas noticias ya que el titulo no contará con los DLC vistos en las otras consolas y los usuarios de Wii U tendrán que conformarse solamente con lo que venga en el disco... el cual, por cierto, está en su última etapa para ser lanzado este lunes 17.

HATSUNE MIKU

Con Diva F 2nd llega la secuela del popular juego de la idol virtual de Sega. Y lo hace con una versión que incluye 40 canciones que hasta ahora sólo se encontraban disponibles en Japón. Su fecha de estreno está prevista para este 20 de noviembre para las consolas Playstation 3 y Playstation Vita.



HORA DE AVENTURA

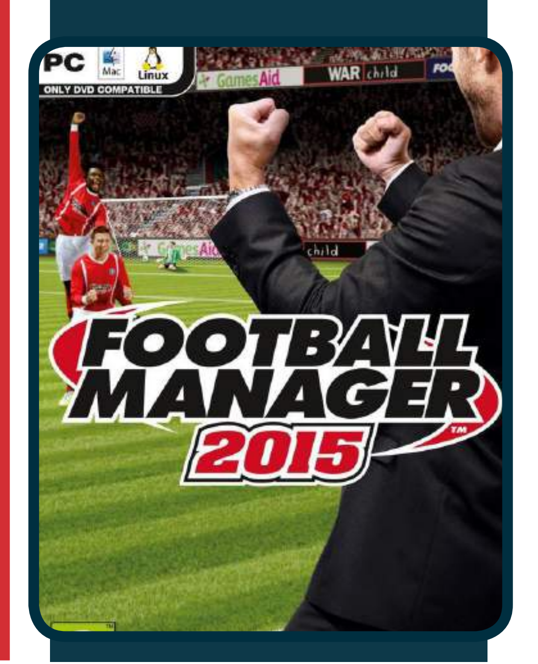
Al hablar de Hora de Aventura, nos referimos a uno de los mejores dibujos hoy en día. No sólo por las divertidas aventuras de Finn y Jake en el mundo de Ooo, sino por un encanto que engancha a chicos y grandes.

En esta ocasión, el estudio responsable del juego será Way Forward, y la aventura estará ambientada en el mítico juego The Legend of Zelda: A Link to the Past. Por cierto, con todos los elementos del fantástico mundo de Finn y Jake incluidos.

Hora de Aventura: El Secreto del Reino sin Nombre se estrenará este 17 para PC, Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo 3DS.

F. MANAGER 2015

Convierte en el mejor entrenador y manager de fútbol, llevando a tu equipo a convertirse en el mejor del mundo, con más de 50 países y ligas disponibles. Como es habitual, el juego destaca por su enorme cantidad de información. Estará disponible en los próximos días y sólo para PC.



ARCANA HEART 3: LOVE MAX

Corría el año 2009 cuando Arcana Heart 3 veía la luz en las recreativas japonesas. Tuvieron que pasar dos años para que, en 2011, hiciera lo propio en consolas. Y ahora regresa con una versión mejorada disponible para Playstation 3 y PS Vita.

Entre las mejoras que encontraremos en esta nueva edición destacan el uso de 23 personajes y la posibilidad de combinarlos con poderes arcanos, los cuales acaban variando la forma de encarar los combates.

Además de esto contaremos con nuevos modos: contrarreloj, visor de repeticiones y un modo de 90 misiones.



Arcana Heart 3: Love Max llegará a nuestro país el 22 de noviembre del presente año , para Playstation 3 y Playstation Vita.



UN TIRO A QUEMARROPA A TUS EMOCIONES

En una época donde se hacen tantos balances, no tengo dudas en afirmar que Spec Ops: The Line fue el mejor juego bélico de la generación pasada. Acá mis razones.

Ignacio Ramírez
#MUMEI

La séptima generación de consolas ya está casi enterrada. Los recuentos se multiplican, quizás por morbo, en torno a cuáles fueron los mejores y peores juegos. Pues bien, si me preguntan por el mejor bélico, no lo pensaría dos veces y diría **Spec Ops: The Line**.

¿Y qué pasa con sagas como Call of Duty, Battlefield o Gears of War entonces? Una vez juegues Spec Ops te quedará claro que sólo usan un trasfondo bélico como excusa para dar rienda suelta a tus ansias por pegar tiros como loco, sin más.

Spec Ops: The Line rompe con los típicos clichés de los juegos bélicos, tomando los mismos para luego estrujártelos en la cara y mostrarte la horrible persona que eres (*somos*). Tiene la sobrecargada intención de mostrarte lo horrible que es la guerra y terminar siendo un juego que brilla con luz propia y está en una liga aparte.

La obra de **Yager Development**, inspirada en el libro Heart Of Darkness de Joseph Conrad, nos pone como escenario una Dubái casi borrada del mapa por una serie de catastróficas tormentas de arena que convierten a la ciudad en tierra de nadie.

Esto termina dejando preso en la ciudad al coronel John Konrad (*yep, homenaje al autor del libro*) y nosotros, encarnando al capitán **Martin Walker**, líder de la Delta Force compuesta además por John Lugo y Alphonse Adams, debemos ir al desolador lugar en su búsqueda.

Este es uno de esos juegos que pasan inadvertidos, sin gritar de su existencia al mundo, y más bien uno debe acercarse a él para ser testigos del maravilloso ensayo y crítica que hace al género de los videojuegos bélicos.

Call Of Duty y su promesa de una historia adulta y madura; **Battlefield** con su eslogan de hacerte sentir como en el campo de batalla; **Gears Of War** en su afán por mostrar lo sanguinario que resultan los encuentros bélicos.

Spec Ops toma todo eso y te muestra cómo es en realidad un videojuego bélico para adultos, tratándote como tal y haciendo que los demás se merezcan ser catalogados de infantiles por la ESRB.

La obra sólo busca mostrarte lo que significa la guerra y, con ello, la horrible persona que podemos llegar a ser. Aquí **no hay buenos ni malos** (*mensaje que en su tiempo expuso MGS, pero sin transmitirlo igual*), tarea que hace de forma similar a lo visto en el Bioshock original, siguiendo una mecánica en que llegadas ciertas situaciones nos darán libertad de acción.

Elegir algunas de las alternativas en la campaña, para luego mostrarnos sus consecuencias, **las que siempre buscarán hacernos sentir horrible**, pensar que podría haber sido mejor mientras nos estrujan el corazón, pero nunca juzgándonos, ya que somos el capitán Walker. Somos la pequeña voz en su cabeza que le lleva a ejecutar sus actos, seremos nosotros mismos quienes nos autojuzgáremos. Terminaremos dándonos cuenta que estamos en la guerra –una muy incómoda– y aquí no hay elecciones buenas o malas, sólo actos y consecuencias.

Dejando un poco de lado el apartado narrativo, con el gameplay no sucede absolutamente nada. Yager, al parecer, no quiso arriesgar y sólo implementó las típicas mecánicas de coberturas que originó **Kill Switch** y luego Gears Of War terminaría de moldear y popularizar.

Su principal agregados es el pequeño componente táctico que lograremos gracias al protagonismo que elijamos darle a nuestros 2 compañeros de escuadrón y nuestro entorno, una Dubái arrasada por tormentas de arena.

En medio del marco de las mecánicas de cobertura de-



penderá de nosotros elegir si nuestros compañeros tendrán algo que aportar en los tiroteos. Esto mediante comandos limitados a pocas variantes, como ordenarles lanzar una granada, marcarles un objetivo o enviarlos a ayudar a un enemigo abatido.

Otro punto a través del cual Spec Ops logra **una personalidad propia** es en la Dubái misma, pues al ser azotada por tormentas de arena la mayor parte del tiempo, donde miremos veremos sólo arena. Y tal como sucede con nuestros compañeros, la mayor parte del tiempo dependerá de nosotros y nuestra forma de juego si le daremos protagonismo o no.

A medida que avancemos iremos hallando cristales tras los cuales se acumulan grandes cantidades de arena. ¡Oh, pero mira que coincidencia! A pies de estos se ubican las tropas enemigas. ¿Y por qué no ejecutarlos a todos de una sola vez? Estas situaciones, al no ser abundantes ni obligatorias, no son ni cancinas ni monótonas, sino placenteras. Además, si eliges el lugar adecuado donde arrojar una granada puedes generar una cortina de humo –*arena... ¡lo mismo, carajo!*- que nos ayudará a despistar a los enemigos y movernos entre coberturas sin mucho riesgo.

Pero el momento de gloria del factor arena llegará cuando en medio de un tiroteo nos veamos afectadoa por una tormenta de arena, que se encargará de mover las piezas que componen el escenario, obligándonos a cambiar nuestra posición. De paso, veremos reducidas increíblemente nuestra capacidad de movimiento y de visión, pero no así nuestra precisión al momento de disparar. Algo curioso…

El apartado sonoro también tiene algo con lo cual hacer ruido en el desarrollo. A las mencionadas mecánicas de cobertura que Yager pulió y se dejan sentir muy bien se le agrega un factor más.

Esta vez algo más externo, como son las pistas de rock que nos acompañan en cada tiroteo. Esto da como resultado una combinación muy satisfactoria, la cual invita a no quedarse quieto. La música nos da pie para que nos movamos, no te quedes quieto en la misma cobertura, que logres situaciones adrenalínicas al filo de la muerte, **que goces ser una máquina sanguinaria de matar**.

El diseño de niveles está más que logrado, pero es la narrativa la que da concepción a los niveles en vez de estos dar pauta a la narrativa. A través de éstos, seguiremos una pauta simple que será la de una cutscene o dialogo de nuestros personajes seguido por un tiroteo para luego volver a lo anterior. Todo a favor del relato que de a poco te hará no querer soltar el hilo de la historia, a la vez que te hace sentir algo incómodo contigo mismo.

En la mayoría de los niveles hallaremos altoparlantes por los que oiremos las emisiones de una estación radial que la mayor parte del tiempo nos recordará las atrocidades que ocasionamos.
Además, si de por sí la narra-

tiva es muy sólida, queda en nuestras manos si queremos reforzarla aún más. En cada nivel podemos buscar coleccionables que al examinarlos nos darán en forma de grabación o texto unos relatos que nos ayudaran a darle más trasfondo a la historia.

Pero la narrativa no se queda en sólo dar génesis a los niveles, también hará lo propio con nosotros, perdón, con el protagonista. Si en la saga Arkham vemos el desgaste progresivo en la apariencia de Batman, como registro de nuestra dura contienda, **en Spec Ops veremos algo similar**, pero que no se queda sólo en lo estético, sino también en lo psicológico.

Seremos testigos de cómo el desgate del combate va influyendo en la personalidad de nuestro escuadrón. Los sutiles cambios en el tono de voz en el trato propio a nuestros compañeros, nuestro carácter al encomendarles una orden en la batalla o la actitud con la cual ejecutamos a un enemigo caído.

Todos detalles que iremos viendo a través del desarrollo del juego. Lástima que dicha evolución no se vea reflejada en el gameplay base.

Hagamos un ejercicio de dividir el mundo de los videojuegos. Los con gráficos potentes y los lindos. Los de un corte más hardcore y los casuales. Los AAA y los indies. Los que sólo te quieren hacer pasar un buen rato y los que desean hacerte sentir algo que perdure, aun cuando ya has soltado el mando.

Si usamos como regla la última bisectriz, Spec Ops: The line entra en la segunda categoría y, como toda gran obra, **busca hacerte sentir emociones**. ¿Pero la tildo de obra maestra? No, no es una obra perfecta. En su gameplay no aporta nada para ser un referente y es a ratos predecible y exageradamente dramática. Sus fallos, sin embargo, son fáciles de ocultar bajo la sombra de sus mayores atributos. Es una obra que te hará sentir tu gozo por la violencia a la vez que te resultará de lo más incómodo tomar el mando... casi como jugar **Catherine** con tu novia celosa a tus espaldas.

Spec Ops usa el mínimo esfuerzo en implementar un gameplay innovador, pero con gran inteligencia toma los clichés del género, los corrige y se pone en el pedestal de "videojuego bélico para adultos". Todo con la ayuda de una historia atrapante.

Es un juego valiente, que se atreve a entrar en un entorno ya dominado por grandes, criticándolos a ellos y a ti, terminando por desmarcarse por una serie de factores. Ojo, que no termina jugando en otra liga, **sino que este es simplemente otro deporte**. Uno que debes jugar.

Casi lo olvido, tiene multijugador. Nunca lo toqué…











LA FAVORITA DE TODOS

A comienzos de diciembre se estrena por fin en BluRay esta película de Marvel que se convirtió en la favorita del año. Y la taquilla de Guardianes de la Galaxia así lo demuestra.

Puedo confesar que no esperaba que llenara el vacío que dejaron Los Vengadores, pero me equivoqué, pues lo hizo de manera singular. Y a pesar de que no he leído los comics y no sé si logra totalmente la originalidad de éstos, pero sí puedo comentarlos que se ha transformado en una de mis películas favoritas de la casa Marvel.

James Gunn, más conocido por dirigir el título de horror Slither y la comedia dramática Súper, además de realizar otros trabajos como guionista, asumió gustoso el desafío y vaya que supo responder ante la cantidad de ojos que tenía puestos encima.

Los que hemos visto la película podemos dar fe de que logró el equilibrio perfecto mezclando la comedia con la acción. A esto también le sumó varios momentos emotivos, que hacen de la cinta un manojo de emociones que tanto nos gusta.

Una de las cosas que también es del gusto de los más críticos, después de las dos horas de duración de la cinta, es darse cuenta de que



no hace falta un minuto más. No se torna ni aburrida ni extensa, aún para los más chicos e inquietos de la casa.

Star-Lord (Chris Pratt), Gamorra (Zoe Saldana), Rocket Raccoon (el mapache genéticamente modificado con voz de Bradley Cooper), Groot (con voz de Vin Diesel) y Drax El Destructor (Dave Bautista) encabezan el reparto como los legendarios guardianes que, pese a las dificultades para congeniar, terminan formando un equipo como nunca antes se vio.

A mi juicio, Rocket es sin duda el que se roba las carcajadas entre estos cinco perdedores que se ven forzados a salvar la galaxia del genocida Ronan (Lee Pace).

Sin dar más detalle respecto a la trama, cabe mencionar el alto nivel de los efectos especiales y lo interesante de la historia, que logra mantener el hilo conductor sin perder el rumbo, con grandes diálogos, acción a toda costa y las importantes escenas épicas cósmicas que a varios nos recordaron a clásicos como Star Wars.

No puedo dejar de mencionar la excelente banda sonora. La mezcla de temas legendarios de los '70 y '80 ayudan a crear la atmosfera perfecta, dotando al filme de una personalidad propia.

Además, destaco el doblaje de Cooper para Rocket e incluso el particular trabajo de Diesel con Groot. Ambos sacaron aplausos con su labor.

A estas alturas, sólo se puede decir que, a las puertas de su salida en disco, tener esta película parece una obligación.

Andrea Sánchez
#EIDRELLE